Bagsværd

HJEMMECOMPUTER

Nr. 6/7 1987 4. årgang
JUNI/JULI (30/5 - 30/7)
KUN Dkr. 28,50 Nkr. 28,50

RUN

ALT OM COMMODORE

Stort udvidet sommernummer
Tests af de nyeste spil
Masser af Snyde-pokes

Første interview med Commodores nye direktør

Masser af Commodore 64 og 128 programmer
Danmarks største Adventuresektion

Test af BOOST DOS

Første TEST af X-Modem

THE KING OF CHICAGO

CINEMAWARE PRESENTS

DEFENDER OF THE CROWN

S.D.I.

SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCO

»Cinemaware er det hotteste begreb indenfor computerspil.«

Jyllands-Posten d. 14/3 19

Cinemaware er en revolutionerende ny genre af computerspil. Fantastisk grafik og lyd, sat op som en film, hvor DU er hovedpersonen. Sluk lyset, læn dig tilbage i stolen, ACTION!!!!!

Popcorn er ikke inkluderet.

KING OF CHICAGO





DEFENDER OF THE CROWN



KOMMER TIL EN FORHANDLER I NÆRHEDEN AF DIG

UDGIVES AF:

WORLD GAMES

AMIGA, ATARI S

COMMODORE 64/1

IBM P

Distribueres (Til FORHANDLERE) af
PCS, SUPERSOFT, MAGNAGROS





INDHOLD

Næste nummer udkommer den 31. JULI 1987

Chefredaktør & ansvarlig udgiver:
Hans Christian Thaysen

Softwareredaktør:
Martin Plantener Jensen

Redaktionelle medarbejdere:
Kasper Barfoed
Otto Plantener Jensen
Jan Trzakowski
Flemming Lerbæk
Casper Gjerris
Martin Lundsgaard Jensen
Bo Reestrup Peteren
Rikard Nielsen
Thomas Fill
Sune Hodal
Thomas Wilhelmsen
Søren Bang Hansen

Fotograf
Turtle Studio

Tegninger & lay out:
Thaysens Tegnestue

Repro & Tryk:
G. R. T. Aps

Distribution:
DCA, Avispostkontoret

Redaktion & udgiver:
IC RUN Thaysen
Vejlebrovej 116
2635 Ishøj
02 54 25 24

Abonnement:
Dorthe Christensen
Telefon: 01 95 56 95

Annoncepriser:
1 side 5.375,-
1/2 side 2.855,-
1/4 side 1.800,-
1/8 side 1.190,-

1 farve 1.365,-
4 farver 2.365,-

Tilmeldt
Dansk Oplagskontrol



John Zink droppede fodbold:

Igen på førsteholdet

Men det er bits og ikke bolde, John Zink dribler med. For han er i dag manager i EDB-verdenens 1. division. Og det er som ny administrerende direktør hos Commodore Danmark. Det her er historien om en komet karriere i erhvervslivet.

Der er en sætning som går igen og igen, når du spørger Commodores nye chef om fremtiden: Ti år er lang tid i EDB-branchen.

Når John Zink siger det, er det efter min mening både som fagmand og som privatperson. For ti år er længe, når man som ham kun er 28 år. Og for 10 år siden anede han ikke at det var EDB, der skulle blive hans levebrød. Til gengæld har han på de få år erhvervet sig en international viden og en faglig kompetance som meget få 28 årige kan sige ham efter.

Først et HA studium, altså civiløkonom fra Handelshøjskolen i København. Samtidig arbejde hos revisorfirmaet C. Jespersen. Dernæst Harvard Business School hvor han fik den meget eftertragtede MBA-titel (Master of Business Administration) og en praktiseren af management hos P.A. Strategy Partners i London.

De første egentlige sværmerier med bits istedet for bolde blev foretaget på hjemme- og udebane, nemli' hos Borroughs koncernen i København og i hovedkontoret Detroit, USA. På hjemmebanen igen kom John Zink i kraft af en ansættelse hos Hewlett-Packard.

Brøndby-dreng

For ti år siden, havde det nok været en sensation, om John Zink havde siddet for nedrullede gardiner og nydt hjemmecomputerens tusmørke blib-båt. Dengang var det endnu baby-alderen for den branche, som hed hjemmecomputere. VIC 20 var endnu kun et fantasi foster hos amerikanske computerkonstruktører.

Det var derfor meget naturligt for brøndbyknægten at tumle rundt på grønsværen i drengeårene. Og det blev naturligt nok hos Brøndby Boldklub.

- Det var en dejlig tid. Jeg havde Tom Køhlert som træner. Vi spillede i de år i 1. division for ynglingen. Og jeg var på holdet sammen med Ole Østergaard og Bjarne Jensen, der i dag stadig spiller for klubben. Men som professionelle, siger John Zink.

Blandt modstanderne var f.eks. Klaus Berggren, som spillede for Lyngby Boldklub. Han er i dag ogaå kendt for sit engagement i computerbranchen og en hyppig gæst i annoncer og på landsholdet.

Som 18-årig traf John Zink så sit valg: Uddannelse frem for en fodbold-karriere. Men John er stadig med på stadion eller foran TV-skærmen når der er fodbold. Også selv om hjemmeholdet nu er AGF.

På Commodore-holdet

John Zink har ikke glemt sine drengeår som fodboldspiller. Holdånden er vigtig, siger han.

- Og i den relativt korte tid jeg har været hos Commodore har jeg fundet en plads på et velfungerende hold. Vi har en række spillere, der er glemrende i deres funktioner. Og det er helt klart en af denne virksomheds forcer, at vi spiller sammen som et hold, mener Commodore direktøren. Trods sine kun 28 år mener John Zink ikke han repræsenterer noget generationsskifte hos Commodore.

- Vi er en række yngre ansatte her. Og i branchen er det almindeligvis yngre folk du støder på. Alderen som sådan er ikke noget handicap, snarere tværtimod.

Han mener, danskerne er for tilbøjelige til at focucere på alderen frem for at se på det stof en person er gjort af.

- Jeg har trods min relativt unge alder en erfaring, som mange ældre måske aldrig får. De mangler måske den unges mod. Men jeg har f.eks. haft ansættelse i udlandet og derigennem fået en rimelig stor international erfaring. Og jeg tror, at vi i Danmark generelt er ved at få øjnene op for, at det er personens menneskelige og faglige kvalifikationer i sin helhed, som tæller. Uddannelsen er kun en lille del. Det ved vi i edb-branchen, hvor jo så mange bare har gjort de første år med, men i dag virkelig kan siges at være kapaciteter fordi de rummer en viden, som ingen kunne få på en skolebænk.

John Zink læner sig tilbage og krydser hænderne bag hovedet.

- At jeg f.eks. har en MBA gør bestemt ikke mig til verdensmester. Det er der flere grunde til. Dels findes en sådan slet ikke på det her område. Og dels tæller erfaringen fra det virkelige liv mere end noget andet. For det er der du skal fungere. Og erfaringer kan du hente dig også i en ung alder, hvis du har modet til det.

John og isenkrammet

Det var så som så med John Zinks erfaringer med hjemmecomputere før 1. april. Selvfølgelig kendte jeg til Commodores hjemmecomputere, som alle gør det. Hvem har ikke hørt om en 64'er, siger han og slår ud med armen. - Men det er egentlig først nu, det går op for mig, hvilke herlige maskiner de er. Jeg har jo hidtil arbejdet med større edb-anlæg. Og her måtte vi også sætte os ind i Commodores produkter, for det firma forstod at sætte kvalitetsprodukter ud på markedet til priser, som vi fandt utroligt lave. Men allerede dengang indså jeg, at de lave priser ikke skyldtes et dårligere produkt. Snarere tværtimod, siger John Zink.

- Commodore havde forstået at forfine en kendt teknik og gøre den bedre og billigere at fremstille. Der i lå hele hemmeligheden. Det er simpelthen topteknologi, der gemmer sig under Commodores logo.

For Commodore chefen er der ingen tvivl om fremtiden. Ihvertfald den som han anser for overskuelig. Det gælder om at få styrket og befæstet Commodores ledende stilling som leverandør til hjemmecomputermarkedet. Her er vi i dag allerede totalt dominerende. Og med Amiga 500 vil den position blive cementeret.

- Men vi vil også bruge meget energi på at forklare omverdenen, at Commodore er andet end hjemmecomputere. Vi råder i dag over produkter, som i teknologisk henseende er konkurrenter som IBM og Olivetti overlegen. Det er kvalitet fra tastatur til den mest komplicerede costum-chip, vi har.

- Et program fra den billigste ende af PC-markedet til AT-enden, med dens hurtighed og computerkraft. Men vi har også et produkt, som stikker nye veje ind i fremtiden. Det er Amiga 2000.

John Zink mener, at hele Amiga-konceptet indtil nu kun er præsenteret som toppen af isbjerget. Med 2000-erens muligheder for at køre som hybrid-maskine, altså f.eks. som Amiga og en PCer samtidig er der åbent for en hel ny vej i de professionelle sammenhænge.

Og dernæst mener han, at Amigaens muligheder slet ikke er godt nok beskrevet endnu. Der er muligheder i den maskine, som ikke er udnyttet på det kreative og mediemæssige område.

- Vi vil i den kommende tid gøre mere for at forklare, at Commodorer er businesscomputere, til alle behov, så længe det gælder PC-området. Det er klart, at vi ikke her en mini - eller mainframe at tilbyde. Men her har markedet også nok af konkurrence, især efter IBMs nyeste udspil.

- Men f.eks. Amiga 2000 rummer engang i fremtiden mulighed for via bridgeboards konstruktionen at arbejde som flerbruger maskine under - lad os sige f.eks. UNIX.

Commodore og fremtiden

Fremtiden for Commodore ser lys ud, mener John Zink. Amiga 500 vil vinde frem på hjemmecomputerområdet. Og 64eren vil eksistere mange år endnu. Især i kraft af deres enorme antal. Der vil være markedskræfter, som ønsker at producere nye artikler til denne maskine i en lang fremtid, fordi markedet er så stort, mener han.

- Og vi har langt fra set hele hjemme-computermarkedet endnu. Der ligger masser af uberørt land. I fremtiden vil computeren indgå i familiens hverdag på en helt anden selvfølgelig måde end i dag. Vi har en generation af unge, som er vokset op med computere. De vil finde det naturligt at bruge dem i deres hjem. Men det ligger ti år frem i tiden.

- Vi må allerede i dag gøre mere for at få forklaret, hvilken nytte der kan være i en computer i hjemmet. Der ligger markedet.

John Zink har gjort komet-karriere i edb-branchen. Hvad vil han råde andre unge til, som i dag tænker på at gå samme vej?

- Jeg tror stadig, at de fleste penge ligger i software-udvikling. Der er brug for unge med fantasi og talent for programmering. Men det er klart, at der også på det område stilles stadig større krav. Jeg valgte den mere administrative side. Marketing og sådan. Det har bestemt heller ikke været kedeligt. Og det er jo også gået ganske hurtigt og pænt? *Flemming Lerbæk*

John Zink. Fra boldspiller i Brøndby til administrerende direktør på bare ti år. Det er computerbranchen i en nøddeskal.



GAMES HOTLINE

GAMES HOTLINE

Vi gør plads til en samling nyheder for de spilleinteresserede.

Barbarene kommer

BARBARIAN bliver en varm titel i den kommende tid. Foruden Palace's sværdkampspil kommer også et helt andet spil snart ud med samme titel.

Det er det amerikanske firma **Psygnosis**, der også har fundet på titlen. Deres udspil er et arkadespil à la Green Beret og Ghosts'n'Goblins, men der er ikke tale om en konvertering. Til gengæld skulle der være al mulig chance for at originalen kommer til at leve op til arkademaskinerne.

Psygnosis' Barbarian er nemlig et Amiga-program. Det er også snart på tide at der dukker nogle rigtige actionspil op til den maskine.

Barbarian



Defender of the Crown C-64

Cinemaware breder sig

Indtil nu har Cinemaware udelukkende været noget, der hørte hjemme på de store hjemmecomputere som ST og AMIGA. Men nu får Commodore 64 også lov at være med. Det er (selvfølgelig) kæmpesuccesen **Defender of the Crown**, der nu kommer i en 8-bit (eller man skulle måske snarere tale om 16-farvet) version. Det har jo hele tiden været grafikken og ikke selve spillet, der har båret Defender of the Crown hem, og så kan man måske undre sig over hvad sådan et spil skal på en 64'er, men se bare....

Imens kan Amiga-ejerne så glæde sig over at der nu er udsigt til et Cinemaware-program med mere spil i. Det er King of Chicago, der hidtil har været forbeholdt folk med en Macintosh, som nu kommer til Amigaen. King of Chicago sætter dig på den vanskelige opgave at lyve og myrde dig vej til toppen af gangsterimperiet i 30'ernes Chicago.

Også S.D.I., der startede tilværelsen på Atari STeren, er nu klar til start i en Amiga-version.

Software-Premiere

I Hewsons nyeste pressemeddelelse har det gamle, hæderkronede engelske softwarehus fundet på en ny betegnelse for sig selv, **Premiere Software House**. Det minder om Premiere Biograf og dækker meget godt det forhold at Hewson gør et stort nummer ud af at være originale.

Pressemeddelelsen handler i øvrigt om Hewsons næste »premiere«, **ZYNAPS**. Spillet bliver et shoot'em up anlagt action spil med flere niveauer, som Hewson for stemningens skyld foretrækker at kalde kapitler.

Flere af Hewsons kendte programmører er involveret i projektet, der ventes færdigt i juni.





Bo Reestrup Petersen

HJEMMELAVET FRA WORLD GAMES

Den danske spilleimporter World Games vil nu til at supplere udvalget med egenproduktion. WG har derfor foreløbig ansat een programmør. Det er så mænd fhv. Kaptajn Poke, Bo R. Petersen, der nu sidder ude hos World Games i Bella Centret. Det er hans opgave at holde styr på alle de free-lancere har, eller vil få kontakt med, og deres projekter. Ind imellem bliver der også tid til at arbejde på et program, som Bo er i gang med sammen med sin Peek og Poke makker Casper Gjerris. Programmet, der for tiden hedder Twilight Beyond, er et shoot'em'up af hurtigste kaliber, og planen er at det skal være det første af flere titler som World har på samlebåndet til udgivelse i efteråret, til det som firmaet selv kalder »en interessant pris«.

Activisions planer

Activision, som fortsat repræsenteres i Danmark af Quicksoft, har udsendt en hel samling pressemeddelelser om sine fremtidige produktionsplaner. Disse planer omfatter først og fremmest en lang række arkadeversioner: Data East's **FIRETRAP**, Atari's **SUPER-SPRINT**, Bally's **RAMPAGE** og Nichibutsu's **UFO ROBO DANGAR**, der alle skulle dukke op på hjemmecomputerformater engang sidst på året. Mere aktuelle er 3 titler fra Sega: **ENDURO RACER**, **WONDERBOY** og **QUARTET**, som Activision mener at kunne have ude inden sommerferien.

Activision udtrykker det selv på den måde at disse produkter er i tråd med »aktuelle markedstendenser«. Jo tak, det lader efterhånden til at licensaftaler er det eneste, der kan sælges til fuld pris.

Det afholder dog ikke helt Activision fra forsøg på at være originale. Det har lavet en aftale med et foretagende, der kalder sig **ABSTRACT CONCEPTS**, og som bl.a. omfatter en hvis Fergus McNiel. Han har tidligere gjort sig bemærket ved sammen med vennerne i Delta 4, at begå nogle bemærkelsesværdige adventures, som Tolkien parodierne Bored of the Rings og The Boggit. Nu lover Abstract Concepts engang til efteråret at præsentere adventurespil med »følelsesmæssigt indhold«.

Enduro Racer





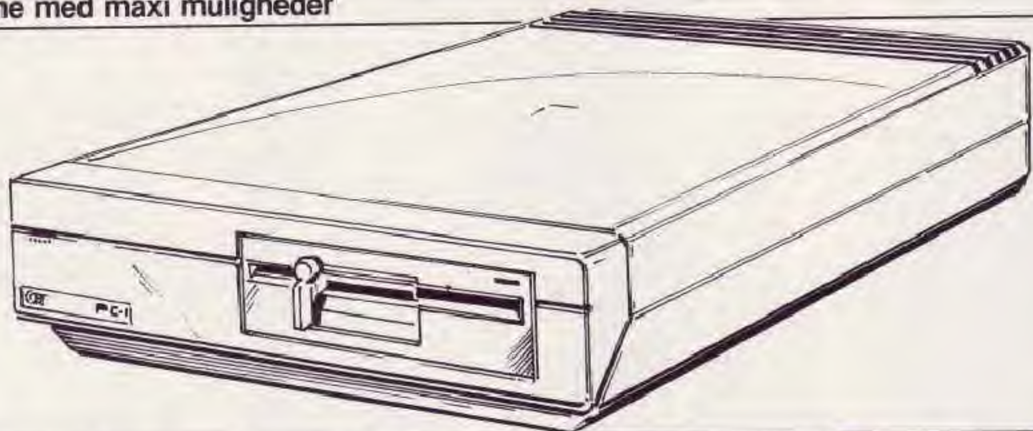
Steve Brown krydser klinge med en BARBARIAN over Maria Whittaker, hvis fortrin står mål med Samantha Fox's.

Palace Software er klart med et bloddryppende spil kaldet BARBARIAN. Her kan Blood 'n Guts godt gå hjem at lægge sig for Palace Software lover, at sværd-kampene inkluderer en hovedafhugning, som man skal se før man tror det.

Et nyt spil fra Palace Software er værd at vente på, selv om drægtighedsperioden for nye spil svarer til en elefants. Grunden er, at der næsten aldrig er nitter imellem. Dette gælder sandsynligvis også BARBARIAN, der er programmeret af Steve Brown, der i forvejen har CAULDRON I og II på samvittigheden. Spillet er delt i to dele: den første består af sværdkampe, mens du i anden halvdel skal befri den underskønne prinsesse fra troldmanden DRAX.

COMMODORE PC 1

Minimaskine med maxi muligheder



Commodore sender her i sommer en ny klone ud på PC-markedet. Det bliver til en uhørt lav pris. Den vil især tiltale folk, som gerne vil igang med PC-verdenens utrolige store programudbud. Og den kan også fungere som arbejdsstation til veldefinerede opgaver i professionel sammenhæng. Endelig kan mini-modellen gøres til en maxi indenfor samme system.

Det er igen vesttyskerne som slår til: PC 1 er udviklet i Braunschweig. Det er også dernede at de øvrige PCere er udtænkt og seneste påhit er Commodores store paradeskib Amiga 2000. Med PC 1 får man imidlertid chancen for at starte på et økonomisk niveau hvor de fleste kan være med. Prisen vil næppe komme over 6.000 kroner i Danmark.

Selvfølgelig kan man ikke til den pris - endnu da - få skærm, harddisk eller andre fancy-hedder. Men man får et fuldt funktionsdygtigt MS DOS system med tilstrækkelig RAM til også at køre professionelle softwareprodukter. Jeg er sikker på, at mange Commodore-fan vil få lyst til at prøve MS-verdenen med denne lille fikse sag. Og jeg er lige så overbevist om, at man med denne enhed har skabt et produkt, som kan udfylde en lang række opgaver i professionelle sammenhænge. Men hvordan ser Commodores salgschef, Donald Tanghus på PC 1:

- For mig er den nye maskine et helt nyt tilbud, vi kommer med. Jeg vil kalde PC 1 for en »Home DOS« maskine. Og det er også på det marked, vi vil forsøge at sælge maskinen.

- Vi regner med, at maskinen bliver så billig, at den skal sælges de samme steder, hvor f.eks. Amiga 500 kan fås. Og det bliver til nogenlunde de samme penge, altså knap 6000 kroner alt inklusive. Men prisen er sådan set op til forhandlerne. For vi vil ikke føre en vejledende udsalgspris på vore hjemmecomputere. Og i den kategori vil PC 1 indgå.

Tanghus mener, der vil gå en rum tid inden vi får de udvidelsesmuligheder at se, som er bebudet fra Vesttyskland.

- Og når de kommer vil den samlede pris alligevel nå op i et leje, hvor f.eks. PC 10 fint kan konkurrere, mener han.

Commodore venter PC 1 i sensommeren. Dvs. i firmaets første kvartal, og altså inden september.

Det kan PC 1

Det er virkelig en lille fiks sag, denne PC 1. Dens ydre mål er kun 33 x 32 x 9 cm. Det betyder også at der ikke er plads til ekstra drev ud over det 5,25" drev på 360 Kbyte, der allerede er med i PCeren. Og der er ikke plads til ekstra kort.

For at kunne udvide systemet med ekstra kort/diske skal der altså købes et ekstra hus. En løsning der også er valgt af Atari på deres nye baby-pc'er. Det er som sædvanlig i Commodores tilfælde den kendte 8088 CPU, der anvendes. Det betyder en maksimal taktfrekvens på 4,77 MHz, eller almindelig »IBM-standard«. Der er monteret 512 Kbyte RAM i boxen, som dog internt kan udvides til 640 Kbyte. Grafikken er den relativt beskedne 350 x 200 i 16 farver ud af 256. Den kan også køre monokromt med en opløsning på 640 x 200.

Der er altså ikke mange bonbons at glæde sig over på PC 1. Ingen EGA grafik, ingen mus, ingen udvidelsesmuligheder internt. På Software-området bliver der muligvis et enkelt ekstra bolsje: Et Sidekick program ud over den sædvanlige MS DOS 3.2 og GW Basic.

Det er også nok nogenlunde det mindste softwareudbud man i dag kan sælge en MS DOS maskine med. Mange giver både mus og f.eks. GEM programmer med. Systemet er IKKE indbefattet en skærm. Men der kan bruges en monokrome eller farveskærm (RGB) efter eget valg.

Forbindelserne til omverdenen er i orden. Der er både en RS232 og en Parallel Centronics forbindelse, samt en joystik-port.

Min mening

PC 1 vil sikkert være et god udgangspunkt på en spiren de MS DOS-karriere. Prisen er lige i overkanten sam-menlignet med de øvrige XT-kloner. Til gengæld er tastatur og anden hardware professionelt tillavet i Commodores sædvanlige gode finish. Der er det antal porte en normalbruger skal ha' og tilstrækkelig RAM til at køre selv meget store programmer. En typisk bruger kan derfor også være en erhvervsaktiv, som gerne vil kunne køre sine programmer hjemme i dagligstuen. PC 1 som klone-computer eller home DOS, ja. Men en konkurrent til f.eks. Ataris nye PCer vil PC 1 ikke blive som den er planlagt i dag.

Flemming Lerbæk

3SSS software præsenterer

BOOST DOS

Det danske parallelle hurtigload-system, der VIL noget i din 1541'er.
Har du set testen her i bladet? Så ved du allerede, hvad **BOOST DOS** er... men se alligevel her:

LOAD op til 30 gange CBM-hastighed.
SAVE op til 20 gange CBM-hastighed.

Portene bag i computeren holdes fri til andre udvidelser.
Mange nye DOS- og BASIC-kommandoer, bl.a. Old og Autonumber.
100% kompatibel - også med Speed Dos og Comal 80.
tillader brug af alle talformater - binær, decimal og hexadecimal.
Mulighed for tilslutning af Centronics printer.
Udførlig dansk manual.

BOOST DOS fås til 1541 diskdrevet og C64/C128 (i C64 mode).

Forhandlere velkomne.

For yderligere information:

Pris kr. **895.-** incl. moms.

Excl. forsendelse og indbygning.

3SSS software Atoften 101, 2990 Nivå, Tlf. 02 24 37 77



NYHED NYHED NYHED

Colourprinter

Den første farveutility til "normale" Matrix-Printere!

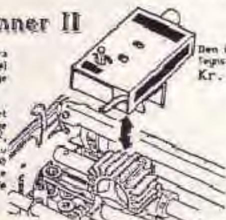
Med COLOURPRINTER er de grå tider forbi, nu kan du få alle dine farverige billeder udskrevet på din printer uden at skulle købe en dyr farveprinter!

Udskriver billeder fra alle gængse Tegne- og Maleprogrammer (Hi-Eddi, Superscanner II, Paint Magic, Koala Painter, Blazing Paddles, Doodle, Vidcom 64, Art Studio), i 16 farver og forskellige størrelser, Double Strike, flere billeder ved siden af-, over- og på hinanden (Collager), forsyne Printfox layouts med farvebilleder, omfarve-kommando, farvetoner kan frit editeres.

Leveres til Epson RX-80,FX80/85, Star NL-10, MPS 802 (med Grafik-ROM II), CP-80X
Pris for diskette med Software, mange demoer og et sæt farvebånd:
Kr. 695,00
Klæbesæt med skinne til printere uden papir-tilbageføring: Kr. 75,00
Ekstra sæt farvebånd: **Kr. 250,00**



Superscanner II



Digitaliserer vilkårlige billeder fra papir. Bearbejdning med komfortabel Grafik-Editor, det er muligt at bruge billederne i Printfox.

Scanneren bliver uden montage placeret på printerens skrivehovede, 5 forskellige opløsninger, max. 72 Punkter/mm², Scanning-kontrol på skærmen, effektiv Grafik-Editor ligner Hi-Eddi+, 640*400 punkter + ekstra skærmbillede, sætte skrift, indfarve, omfattende udskriftsmuligheder.
Se 64'er 5/86 og 11/86

Leveres til: EPSON RX/FX/JX, STAR SG/NL, BMC BX-80/100, Mannesmann MT-80, Synelec MT-100, Melchers CP-80 med Userport-kabel eller Wiesemann/Data Becker-Interface.
Samlet pris med Scanner-Hardware og Software:
Kr. 1695,00





KP-Data

Skejbygårdsvej 10 8240 Risskov Tlf 06-21 11 54

NYHED NYHED NYHED

Printfox

Det fantastiske Layoutprogram til kombinerede Tekst- og Grafik-fremstillinger med Commodore 64!



Sådan bedømte den tyske fagpresse: »Printfox tilbyder en uhyre stor fleksibilitet, der er praktisk taget ikke sat brugeren nogen grænser ved Tekst- og Grafik-fremstillingen« (64'er 9/86, yderligere tests i 64'er 6/86 og Happy Computer 5/86)

Nogle faciliteter:
Vizawrite lignende Teksteditor med Wordwrapping, danske specialtegn og deleforslag, Bloksats, Centrere, venstre- og højre justering, Proportionalskrift, flerspaltet formatering, NLQ-skrift, Grafikeditor ligner Hi-Eddi+ og Superscanner II, 640*400 punkter, Scroll, Zoom, Undo ...

Til Commodore MPS 801/803/802 (med Grafik-ROM II), EPSON, STAR og alle kompatible. Intergreret Software-Interface.

Pris incl. 5 Tegnsæt, 75 Billeder og 60-sider Dansk håndbog:
Kr. 525,00
Grafik-ROM II til MPS 802: **Kr. 450,00**



Character Fox

Den ideelle Udvidelse til Printfox: Komfortabel Tegnsætseditor, 25 Tegnsæt, Rammer og Initialer, Utilities (f.eks. Load Viza-Filer).
Kr. 450,00

NYT NYT NYT NYT NYT NYT

Printfox-Basar



En Guldgrube til alle »Printfoxer«!

Tre disketter med over 200 billeder af højeste kvalitet (over 1 Megabyte data, nogle eksempler finder du på denne side) såvel som »Fox-Bibel«, en omfangrig samling af Tips, Tricks, Eksempler og Impulser til vore »Ræve«.
Kr. 485,00



Vi oplyser dig gerne om din nærmeste »Printfox & Co.« forhandler.

Nye forhandlere er velkomne!

PS: Denne annonce blev lavet med vore Ræve og Superscanner!

...us

...ke bare et nyt drev 1581 3,5"/808 Kbyte/3 x speed på 1541) til alle modeller (128/-64/C16/Plus4) er der kommet, også en RAM-udvidelse på 256 Kbyte med software der muliggør anvendelse af RAM-diske på en 64er har set samlebåndet. Men nu er også en specialmus til C64eren på vej. Det er igen Commodore i USA, som står bag 1351 musen, der har to taster. Priserne over there er henholdsvis 389 $ for disk-stationen, 129 $ for RAM-udvidelsen og 49 $ for musen. Mon ikke de snart dukker op også i Århus?

Ansvar

Kristian Andersen - tidligere succes-direktør hos Commodore Danmark - har fået nok at se til i sit nye job hos Commodore International. Ikke mindst fordi han i en periode skal varetage et af administrerende direktør i Storbritanien, Chris Kaday's job. Sidstnævnte sagde op og forlod Commodore på samme dag - 31. marts. Det bliver salg- og marketing, Kristian Andersen skal tage sig af.

Public Domain software til Commodore-computere

Endnu et tilbud på den brogede Public Domain himmel er dukket op. Det er i England, hvor firmaet **Schneider Software,** 23 East Green Street, West Hazleton PA. 18201 sælger softwaren under betegnelsen »Frugalware«. Der er noget at hente for alle Commodore folk. Og det gode ved tilbuddet er, at man på forhånd kan få dels en »gratis« prøve samt et katalog over diskene. For sant og sige er meget Public Domain dels ikke værd at røre ved eller det er gengangere fra andre tilbud f.eks. til Amigane Fred Fish (der er noget af det bedste). Men firmaet meddeler, at det har 8000 titler på lager til dels C64/C128 og det indenfor alle kategorier af programmer. Prisen er 2,5 $ pr. disk. En prøvedisk kan fås for 2 $ og indeholder flere udmærkede ting f.eks. en database og en lille tekstbehandling og ca. 30 andre programmer, samt ikke mindst et oversigt over de andre programmer. Til Amigaen er der 25 diske tilgængelig. De koster 4,95 $ pr. styk. Og så tager firmaet yderligere 2 $ pr. ordre i fragt/porto. Men spring bare på vognen, hvis den første sending er god nok.

128 proff

»Partner 128« er navnet på en software, der gør enhver Commodore 128er til en professionel kontormedhjælp. Og ikke nok med det. Programmet giver også hjælp til de DOS-kommandoer, man af og til vil få brug for. Partner 128 er et USA produkt. Det er **Timeworks Inc. (009 1 312 948 9200), som har ladet det fremstille. Programmet sælges på en ROM, der sættes i expansion-porten og via et kabel også til joystickport 2. Det indeholder otte programmer, som til enhver tid står til rådighed - også når andre programmer er under afvikling. Man slipper altså for at skulle gennem save/load procedure for at bruge de otte applikationer: Kalender, notebook, adresse-kartotek med automatisk telefonopkald, regnemaskine, hardcopy af skærmbilledet, DOS kommandoer og mulighed for at gi' øjeblikkelige printerkommandoer, kodelås af computeren via tastaturet. Programmet er ikke set i Danmark endnu, men i England er det dukket op til 59 £.**

Arcade Amiga

At Amiga er grafisk overlegen viser et par eksempler fra den seneste tids spiludvikling til spillehaller. Her er man begyndt at bruge Amigaen som basis for Arcade-spillene. Først var det Bally, men nu er også **Mastertronic** gået over til Amigaen. Ikke mindst på grund af dens special-chips, som gør grafikken meget hurtig. Selve spillene er gemt ned i 1,5 Mbyte hukommelse.



Special effekter

Amiga-modellerne - 500/-1000/2000 - egner sig fortrinligt til grafik. Ikke mindst i selskab med video-apparatur. Med en genlock'er, dvs. en enhed, der sætter signalet fra en Amiga oven i signalet fra f.eks. et videokamera eller VTR, kan man bruge de fantastiske grafikegenskaber. Men vil man arbejde med tekster er der kun de syv-otte faste fonts (bogstavsæt), der følger med workbench-disken at gøre godt med. Men med et program fra Brown-Wagh Publishing i USA (009 1 1 800 451 0900) kaldet »TV*Text« får man et bredt udvalg af fonts og ikke mindst mulighederne for at arbejde med disse bogstaver. Det kan være med skygger, i 3D, som kursiv eller f.eks. med understregning. Der bruges standard IFF format i de skabte tekstbilleder, så mulighederne for at arbejde videre med billederne findes i f.eks. De Luxe Paint II eller andre grafik-pakker. Det er en billig måde at få tekster på skærmen og f.eks. lokal-stationer eller andre tv-forsøg kan helt bestemt bruge systemet. Men da prisen kun er knap 100 $ i USA kan det vel ikke være for dyrt til hjemmevideoen?

Over 100 bøger og programmer til

COMMODORE 64 og 128 og AMIGA
AMSTRAD 464 og 664 og 6128
samt JOYCE
PC'ere (IBM compatible)
ATARI ST - MSX - C16 og PLUS 4 m.fl.

på dansk,

norsk, engelsk og tysk.

Send 5,00 kr.

i frimærker og få tilsendt vort ill. katalog.

LIGE UDKOMMET:

Dansk maskinsprog til C64 og 128
– kr. 199,-
samt bogen alle PC-ejere har ventet på
»Begynderbogen for viderekomne«.

DATA BECKER



NORDIC COMPUTER SOFTWARE
SMEDEGADE 7 · DK 6900 RINGKØBING

HOT STUFF

SOFTWARE TIL C64 & AMIGA

Vær med på modem-dillen!

Det er drønpopulært at bruge modems og datakommunikere med hinanden. Landet over åbner der i denne tid massevis af såkaldte "bulletin boards", hvor man kan lægge beskeder og hente programmer og anden nyttig information. Har du en Commodore 64 kan du selv være med.

Ring på Betafon's DATABASE på 01 24 17 70 og prøv selv

Gauntlet ....KR. **198.-**	
Startglider ....KR. **275.-**	
Hit-Pack ....KR. **198.-**	
Top Gun ....KR. **198.-**	
Hypaball ....KR. **198.-**	Arctic Fox ....KR. **198.-**
Cobra ....KR. **198.-**	World Games...KR. **198.-**
Tracer ....KR. **298.-**	Winter Games .KR. **198.-**

AMIGA-SPIL

Defender of the crown **569.-**
Balance of power **569.-**
Deja Vu **569.-**

(Læs den spændende test af Defender of the crown, i COMputer nr. 1)

BETAFON

ISTEDGADE 79 · 1650 KØBENHAVN V
TLF. 01-31 02 73

Først & billigst hos R.B.:

AMIGA 500



til de første 200 kunder
Introduktionspris
KUN 4995,00 (incl. moms)

AMIGA 2000/Professional
15.990,00 + moms

Ved køb af Amiga 2000 kan du få en Star NL-10, Juki 5510 eller 5520 Printer (frit valg)
KUN 1995,00 + moms

Ekstra 3½" Amiga-drev **1995,00** incl. moms

Ekstra 5¼" Amiga-drev **2595,00** incl. moms

GRATIS UDBRINGNING:
Morgen, middag, aften.
I postnr.-område 1000-2500 og 2700-2900 ved køb for over kroner 500.-

Bestil idag hos R.B. DATA

- Danmarks Største AMIGA-Forhandler!

KALD HOTLINE 01 56 43 00



Sønderdalen 57 · Postboks 128 · 2860 Søborg
Tlf. 01 56 43 00 · Mandag-fredag 09:30-19:30

Disker op

Der dukker nu et utal af alternative diskdrives frem til Amigaen. Ihvertfald i udlandet. For 298 DM kan man fra Bochum-firmaet Soyka Datentecknic få et samlesæt med et 3,5" NEC-1036 som vigtigste bestandel. Der er alle kabler og andre fornødenheder med. Vil man have enheden færdigbygget er prisen knap 400 DM. Men også et firma som Comp Tec i Kalkar (009 49 2824 3867) har lækkerier. Et 3,5 diskdrev for 369 DM eller en 5,25 for 479 DM. Det firma har desuden mange andre ting f.eks. RAM-udvidelser til rimelige priser og digitizere, samt en genlock'er.

Nu kan du igennem Dansk Media data købe en dobbelt diskettestation til amiga'en for en enkelts pris. Som du måske læste i sidste nummer af bladet, kører der en »krig« i øjeblikket om, hvem der kan sælge det billigste. Et originalt Commodore disk drive til amigaen koster 3695,- kroner, mens du igennem Dansk Media data nu kan købe et dobbelt diskettedrev til amigaen og samtidig spare 300,- da diskettedrevet her koster den nette sum af bare 3395,- kroner.

Måske var det noget for en ægte amiga freak, så hvis du er interesseret burde du nok kontakte:

Dansk Media Data

09 12 55 44.

Mainframe software på Amiga

At de mindre systemer bliver stadig stærkere i forhold til de store computeranlæg (mainframe) med flere skærme koblet på en regneenhed, viser de tendens, der er til at lave software med mainframe-egenskaber til de mindre anlæg. Nu også til Amigaen. Det er senest Microapl, som har sendt sit navnkundige APL.68000 program ud i Amiga-version. Der eksisterer allerede versioner til Atari ST og Apple Macintoch. Programpakken kan bruges både som flerbruger eller enkelt og giver en IBM-kompatibel oversætter, der understøtter Amigaens farve-grafik, multitasking, vinduer, tale og anden lyd. **Hele herligheden koster i England 230£ (009 44 1 622 0395).**

Viza til AMIGA

Det populære tekstbehandlings system til Commodore 64 og 128, Vizawrite, er nu også kommet i en version til AMIGA. I versionen til AMIGA'en kan der ligesom i versionerne til de mindre computere også anvendes de danske karakterer. Selve tekstbehandlingen er den samme som på 64/128'eren, men i AMIGA versionen får du dog mulighed for at kombinere din skrevne tekst med tegneprogrammet Deluxe Paint til amigaen. Dette giver dig mulighed for at designe dit helt eget logo på alle de breve som du får skrevet af systemet. I den førstkommende version er det dog kun muligt at bruge en farve, så farveprinter fanatikerne må lige vente en omgang til der kommer en farveversion.

Prisen på Vizawrite er dog lidt pebret, da den forventes at blive solgt til en pris af hele 2.495,-.

Dansk importør er Starlite Software, 2900 Hellerup, telefon 01 61 16 33.

Magnabasen

Danmarks mest benyttede Bullentin Board System, Magna Base i København, skærer nu tænder. Det sker ved at de har gjort det sværere for nye brugere at blive medlem af basen. Nu kan det tage op til 2-3 døgn før det er muligt at skrive breve, og op- og down loade programmer, hvor imod du tidligere kunne gøre det med det samme. Grunden til ændringen er, at flere og flere brugere kører under samme navn to steder i basen, og det skal forhindres. Endvidere skal det også være en sikring for, at der ikke bliver uploadet piratkopier til basen, siger en af sysopperne på basen.

Nu vi er ved bas erne, kan jeg da lige frabede alle opkald til The Missing Link Fido, da denne er lukket pr. 14/4.

En ny base er samtidig lukket op medd en samme sysop som på The Missing Link, og denne har han valgt at kalde **Copenhagen by Night. Denne base har telefonnummer 01 87 42 60,** og kører med alle hastigheder hele døgnet rundt.

Ny Dolphin DOS II?

Lige inden redaktionens deadline fik vi oplysninger om et stærkt forbedret Dolphin DOS til din 64'er.

Der er en ny Dolphin DOS på vej, som kommer til at hedde (ganske enkelt) Dolphin DOS II. Dolphin DOS II udmærker sig ved at den kan køre dobbelt så hurtigt som I'eren. Dette vil sige at du nu kan komme på (hold på hat og briller) 65 gange hurtigere normal hastighed ved Load. Det vides ikke hvor meget hurtigere den nye version vil være ved save, men hvis den også er dobbelt så hurtig der, vil det sige 30 gange hurtigere save.

Dette er det hurtigste turbo fast load, der endnu er leveret til Commodore 64/1541.

Dansk importør kendes ikke, og nyheden må da også tages med et vis forhold, da importøren ikke har hørt noget om det nye Dolphin DOS II.

Commodore 64!!

S+S discount programmer fra... PENNY SOFT



Test vort tilbud

Rekvirér katalog
med udførlig omtale af
alle programmer.
Til de priser kan alle
være med!

Pro Plan	**Sprite kursus**
Time manager med kartotek, tekstbehandling, regneark og.. og..	Sprites helt fra bunden. Med demo programmer og 2 editorer + 12 s. hæfte
Diskette	**Diskette**
Kr. 195,00	**Kr. 75,00**
Forenings-administration	**Kriminal-Inspector**
Komplet system - klarer din forenings administration: **Medlemskartotek - Labels - Girokort Oversigter etc.** Kører med 1541-diskettest. - Printer MPS 802 el. komp.	Kriminal-simulation på dansk. En helt ny spilgeneration, som kræver kombinationsevne. Smukt programmeret, kan LISTes.
Diskette	**Diskette / Bånd**
Kr. 265,00	**Kr. 45,00**

TELEFONSVARER ☎ 02 99 96 28

KUPON

Ja! Send mig hurtigst muligt Deres katalog over S + S programmer. Naturligvis helt uden forbindende.

Navn: ______

Adresse: ______

By: ______

Samtidig bestiller jeg:

- ☐ Pro Plan
- ☐ Foren.adm.
- ☐ Sprite kursus
- ☐ Inspector

Jeg arbejder med:

- ☐ Diskettestation
- ☐ Datasette

- ☐ Levering pr. efterkrav + porto
- ☐ beløb vedlagt i check/gireret: giro nr. 1 40 01 85

Indsendes allerede i dag til:

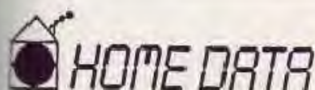
PENNY SOFT Ole Rømersvej 58, 2630 Tåstrup

Har du modtaget et girokort vedrørende fornyelse af dit abonnement? Ønsker du at bevare fordelene ved at være abonnent, så må vi bede dig indbetale beløbet senest den dato, der er angivet på girokortet.
Med venlig hilsen
IC RUN

Freelance-skribenter søges
Hvis du er en dygtig, rutineret skribent med et godt kendskab til Commodore-computere, hører vi gerne nærmere fra dig på telefon 02 54 25 24



RUN




fra: 1895,00


fra: 2195,00


fra: 1295,00


fra: 2695,00

06 17 94 99
Hverdage 17-21, lørdag 9-12
Birksøvej 8, 8240 Risskov
Vi sender over hele NORDEN!

VI HAR ALT:

HARDWARE
SOFTWARE
TILBEHØR

DISKETTER DSDD 6,95
Med livsvarig garanti!

Gratis katalog tilsendes.

Vi har nu THE FINAL CARTRIDGE II til kr. 445,00

SUPER 5 TURBO

modul til din Commodore 64/128

Indeholder 1 diskturbo
(6 × hurtigere)
4 tapeturboer bl.a.:

TAPETURBO II - 10 × hurtigere
ABC FLASH - den kendte
ABC FLASH v3,0 - saver direkte fra bånd til disk!
TAPETURBO V - klarer op til 214 blokke
Elektronisk romswitch optager ikke hukommelse
Resetknap - Menustyret

Her er alt det turbo, du har brug for, på et stik. Et dansk kvalitetsprodukt med 1 års garanti.

KUN KR. 248,00

Ved forudbetaling check/giro gratis forsendelse
Opkrævning kr. 20,00

LEG & HOBBY
Jernbanegade 42
Tlf. 08 23 10 98
Giro 2 43 82 83
9460 Brovst

Diagonal scroll

Det er utroligt hvad Kaptajn Peek og Poke kan finde på!!! Nu har de præsteret at lave en scroll, der går fra nederste højre hjørne til øverstre venstre hjørne!! Hvad siger du så!!! Indtast programmet og se selv med dine egne øjne... sys 49152 for start. Teksten må ikke bestå af mere end 255 karakterer og den sidste karakter skal være $ ff (255).

Rutinen kører interrupt, så hvis du vil slå den fra se da under »KERNAL-TIPS« hvordan du gør.

```
90 FORI=49152 TO 49552:READ A:POKE I,A:NEXT
100 PRINT"DATA INDLÆST."
110 PRINT"- sys 49152   for start"
1000 data 120,169,17,141,26,208,169,127
1010 data 141,13,220,169,36,141,20,3
1020 data 169,192,141,21,3,169,0,133
1030 data 253,169,7,133,2,169,7,141
1040 data 61,3,88,96,173,25,208,141
1050 data 25,208,160,0,169,255,141,18
1060 data 208,169,27,141,17,208,185,45
1070 data 4,153,4,4,185,86,4,153
1080 data 45,4,185,127,4,153,86,4
1090 data 185,168,4,153,127,4,185,209
1100 data 4,153,168,4,185,250,4,153
1110 data 209,4,185,35,5,153,250,4
1120 data 185,76,5,153,35,5,185,117
1130 data 5,153,76,5,185,158,5,153
1140 data 117,5,185,199,5,153,158,5
1150 data 185,240,5,153,199,5,185,25
1160 data 6,153,240,5,185,66,6,153
1170 data 25,6,185,107,6,153,66,6
1180 data 185,148,6,153,107,6,185,189
1190 data 6,153,148,6,185,230,6,153
1200 data 189,6,185,15,7,153,230,6
1210 data 185,56,7,153,15,7,185,97
1220 data 7,153,56,7,185,138,7,153
1230 data 97,7,185,179,7,153,138,7
1240 data 185,220,7,153,179,7,200,192
1250 data 8,240,3,76,54,192,169,50
1260 data 133,1,160,7,169,0,133,254
1270 data 166,2,177,251,61,56,193,240
1280 data 5,169,77,76,232,192,169,32
1290 data 166,254,157;220,7,136,230,254
1300 data 192,255,208,228,169,55,133,1
1310 data 230,2,165,2,201,8,240,3
1320 data 76,49,234,169,0,133,252,133
1330 data 2,164,253,185,69,193,201,255
1340 data 240,31,201,64,48,3,24,233
1350 data 63,24,10,38,252,10,38,252
1360 data 10,38,252,133,251,165,252,24
1370 data 105,208,133,252,230,253,76,49
1380 data 234,169,0,133,253,76,3,193
1390 data 128,64,32,16,8,4,2,1
1400 data 0,0,0,0,0
1402 rem ***** data for tekst *****
1405 data 75,65,80
1410 data 84,65,74,78,32,80,69,69
1420 data 75,32,79,71,32,80,79,75
1430 data 69,32,80,82,65,69,83,69
1440 data 78,84,69,82,69,82,32,68
1450 data 73,65,71,73,79,78,65,76
1460 data 32,83,67,82,79,76,76,32
1470 data 76,73,78,69,32,33,33,33
1480 data 32,32,32,32,32,32,32,32
1490 data 32,32,32,32,32,32,32,255
1500 data 0,0
```

KERNAL-TIPS
Slå interrupts fra:
sys 64931
sys 64789
sys 65371

Reset computeren:
sys 64738
sys 64764

Print karakter:
poke 780,0-255
sys 65490

COMMODORE 64

KAPTAJN PEEK & POKE

- Underlined Cursor

Har du tit beundret PC-Computernes cursor, den lille flade?? - med denne lille rutine får du selv muligheden for at få sådan en. Programmet omdefinerer karaktersættet, som så ligger i $ 3000. sys 49152 for at starte denne fantastiske rutine!!!

```
10 REM ****************
20 REM *              *
30 REM *    CURSOR    *
40 REM *     LINE     *
50 REM *              *
60 REM * BY: LENNART B. *
70 REM *              *
80 REM ****************
90 FORI=52992 TO 53089:READ A:POKE I,A:NEXT
100 PRINT"DATA INDLÆST."
110 PRINT"- sys 52992   for start"
1000 data 120,169,50,133,1,160,0,185
1010 data 0,208,153,0,48,200,208,247
1020 data 238,9,207,238,12,207,173,12
1030 data 207,201,52,208,234,160,0,162
1040 data 0,185,0,212,232,224,8,208
1050 data 7,162,0,169,255,76,50,207
1060 data 73,255,153,0,52,200,208,233
1070 data 238,35,207,238,52,207,173,52
1080 data 207,201,56,208,220,169,55,133
1090 data 1,88,169,0,168,153,0,53
1100 data 200,192,7,208,248,169,48,133
1110 data 52,133,56,169,29,141,24,208
1120 data 96,255
```

- Flash Flash

En meget lille, men fix rutine som du kan bruge til dine egne programmer. Sys 49152, og du vil se alle 64'erens farver løbe op over skærmen. Rutinen lagrer de oprindelige skærmfarver, så når du trykker space vil du få dem igen.

```
90 FORI=49152 TO 49192:READ A:POKE I,A:NEXT
100 PRINT"DATA INDLÆST."
110 PRINT"- sys 49152 for start   space for stop"
1000 data 173,33,208,72,173,32,208,72
1010 data 141,33,208,120,162,224,202,208
1020 data 253,238,32,208,238,33,208,173
1030 data 1,220,201,239,208,237,104,141
1040 data 32,208,104,141,33,208,88,96
1050 data 0
```

Program sektion

- Saver' 828

Med denne smarte lille rutine kan du save fra - til overalt i 64'erens hukommelser. Selv UNDER KERNAL ROMEN!! Syntax: Sys 828,» prg.navn«,start, slut. Rutinen kan kun save på disk.

```
10 REM ******************
20 REM *                *
30 REM *  MACHINE CODE  *
40 REM *   SAVER' 828   *
50 REM *                *
60 REM * BY: LENNART B. *
70 REM *                *
80 REM ******************
90 FORI=828 TO 987:READ A:POKE I,A:NEXT
100 PRINT"DATA INDLÆST."
110 PRINT"- sys 828,'prg.navn',start,slut"
1000 data 32,14,226,162,8,160,1,32
1010 data 186,255,169,208,133,56,169,16
1020 data 133,55,32,96,166,32,87,226
1030 data 32,6,226,32,14,226,32,138
1040 data 173,32,247,183,166,20,164,21
1050 data 134,172,132,173,32,253,174,32
1060 data 138,173,32,247,183,166,20,164
1070 data 21,134,174,132,175,169,97,133
1080 data 185,32,213,243,165,186,32,12
1090 data 237,165,185,32,185,237,160,0
1100 data 165,172,32,221,237,165,173,32
1110 data 221,237,32,209,252,176,32,120
1120 data 162,48,134,1,177,172,162,54
1130 data 134,1,88,32,221,237,32,225
1140 data 255,208,7,32,66,246,169,0
1150 data 56,96,32,219,252,208,219,32
1160 data 254,237,36,185,48,17,165,186
1170 data 32,12,237,165,185,41,239,9
1180 data 224,32,185,237,32,254,237,24
1190 data 169,55,133,1,108,2,160,0
```

- No quote mode

Kender du det problem at du ikke kan rette når du enten har begyndt et anførelsestegn eller du er i »insert mode«. Her er løsningen!! Indtast denne lille rutine, sys 52992 og du vil være fri for »Quote mode problemet«. Rutinen kører interrupt, så hvis du vil slå den fra igen se da under »KERNAL-TIPS« hvordan du gør.

```
90 FORI=52992 TO 53014:READ A:POKE I,A:NEXT
100 PRINT"DATA INDLÆST."
110 PRINT"- sys 52992    for start"
1000 data 120,169,13,141,20,3,169,207
1010 data 141,21,3,88,96,169,0,133
1020 data 212,133,216,76,49,234,0
```

Lennart Bunch

Cold Start

Kaptajn Poke brillerer igen (red.). Han har lavet en superb rutine, der automatisk destruerer et program idet program-kørslen bliver afbrudt (evt. ved tryp på STOP eller STOP/RESTORE). Du skal starte rutinen inde i et program, for eller bliver det ikke aktiveret. Fidusen er, udtaler Kaptajn Poke, at ligeså snart man er i DIRECT MODE (skriver mode), vil rutinen blive sat i gang. Dit program bliver fuldstændig slettet (kan ikke reddes med en old-rutine), og derefter resettes computeren. Sådan!

```
program: Cold Start

10 adr=820
20 reada:ifa=-1then40
30 pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>5051thenprint"der er en datafejl!":end
50 printchr$(147)chr$(18)" cold start ":print:print"af bo r. petersen"
60 print:print"aktiveres med sys 820"
100 data 32,166,179,169,66,141,2,3,169,3,141,3,3,96,162,248
110 data 169,7,141,78,3,160,0,152,153,0,7,136,208,250,238,78
120 data 3,202,224,255,208,242,76,226,252,-1
```

KAPTAJN PEEK & POKE

Sprite Manipulator

Er du en af dem, der ikke kan finde ud af alle de små grimme registre, man skal bruge for at fremtrylle en sprite på skærmen? - Så er dine problemer løst! Kaptajn Poke har på opfordring lavet denne lille hyper-dyper routine til lige netop dig!

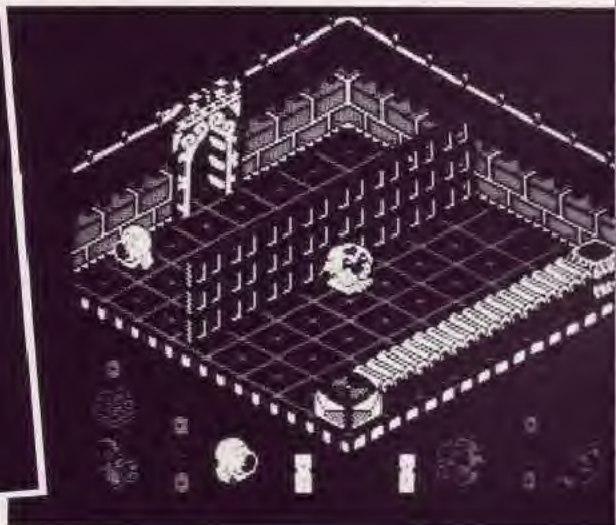
```
program: Sprite Manipulator

10 adr=49152
20 reada:ifa=-1then40
30 pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>23558thenprint"der er en datafejl!":end
50 printchr$(147)chr$(18)" sprite manipulator ":print:print"af bo r. peterse
60 print:print"aktiveres med":print:print"sys 49152,(x/y),sprite (0-7),";
70 print"position,":print:print"sprite on/off (0/1),":print
80 print"x-udvidelse (0/1),":print:print"y-udvidelse (0/1)":print:print"eks.
90 print:print"sys 49152,x,0,100,13,14,1,1,1"
100 data 32,253,174,32,121,0,56,233,88,201,2,176,13,141,29,192
110 data 32,115,0,32,241,183,224,8,144,7,76,8,175,0,0,0
120 data 0,142,30,192,32,241,183,142,31,192,32,121,0,201,44,208
130 data 32,32,241,183,138,172,30,192,153,248,7,32,121,0,201,44
140 data 208,15,32,241,183,138,172,30,192,153,39,208,32,121,0,201
150 data 44,208,113,32,241,183,224,2,176,192,142,32,192,162,7,173
160 data 21,208,236,30,192,208,6,10,78,32,192,16,1,10,46,21
170 data 208,202,16,235,32,121,0,201,44,208,73,32,241,183,224,2
180 data 176,152,142,32,192,162,7,173,29,208,236,30,192,208,6,10
190 data 78,32,192,16,1,10,46,29,208,202,16,235,32,121,0,201
200 data 44,208,33,32,241,183,224,2,176,214,142,32,192,162,7,173
210 data 23,208,236,30,192,208,6,10,78,32,192,16,1,10,46,23
220 data 208,202,16,235,173,30,192,24,109,30,192,24,109,29,192,168
230 data 173,31,192,153,0,208,96,-1
```


COMMODORE







Head over Heels
Ocean

Hvis jeg siger 3D-arcade/adventure, siger du nok Knight Lore eller sådan noget, her kan jeg så med skadefro i stemmen sige »Forkert«, hvis man skal have rigtig 3D så skal man bede om Batman. Batman var en licensaftale, den kutteklædte hævner skulle samle sin batbil, der var blevet spredt i et stort hulekompleks. Batman blev en dundrende succes, så de herrer Jon Ritman og Bernie Drummond blev sat til at lave en efterfølger. Det gjordt de så, men denne gang gjorde de en smart ting. De nøjedes ikke med at føre det til Amstrad, men gjorde sig også klar på en Commo-version. Så nu får I chancen for at smage på en frugt, der har været ene og alene for Amstradere. Commodore udgaven kommer desværre først efter den endelige deadline, så her er en sneak-preview, af Amstrad udgaven. Det bliver spændende at se om Commo-udgaven bliver om muligt bedre. Hvis den gør kan vi jo vende tilbage efter sommerferien.

Spillet er jo en nr. 2 på en måde, men istedet for at lave en efterfølger der totalt ødelagde mindet om sit forbillede (sådan plejer det jo at være med efterfølgere), så satte programmørene sig til at lave et spil der var dobbelt så godt som Batman. Der skulle være dobbelt så mange rum, dobbelt så mange opgaver, dobbelt så flot grafik og sidst men ikke mindst dobbelt så mange hovedpersoner. Det er netop det der er den store fidus i Head over Heels, der er Head som er lille, rund og har vinger, og så er der Heels der er lille, rund og har fødder. De kommer begge to fra planeten Freedom hvor Moder Natur har fundet det smart at lave to racer, der er meget afhængige af hinanden. Hver for sig kan de klare sig nogenlunde, men sætter man Head ovenpå Heels så har du en enhed, der vil noget.

I dette tilfælde er det revolution der er ønsket. Revolution på de fem planeter, som med hård hånd bliver holdt i slaveri, af tyrannen på Blacktooth. Blacktooth er forøvrigt også stedet hvor Head og Heels holdes fanget, efter deres sidste mellemværende med tyrannen. Når så både Head og Heels er sluppet ud på markedet i Blacktooth, kan du samle dem og begynde på selve eventyret. Du skal rejse rundt på de fem slaveplaneter, og på hver af dem skal du finde en »Crown og Power«, når du finder den ser beboerne på planeten nyt håb og gør oprør. Gør alle planeter oprør falder tyrannen og dit mål er nået.

Head over Heels betyder noget hen i retning af »Gang i den, til op over begge ører«, og det er mange gange et rammende udtryk for spillet, indtil man sidder fast i et problem som bare ikke kan løses.

Grafik	**85%**
Lyd	**80%**
Præsentation	**85%**
Underholdning	**90%**
Pris/Kvalitet	**90%**



Firebird, 39 kr

SOFT SPOT

Pneumatic Hammers



Mine damer og herrer, her har I så endnu engang et originalt spil fra Firebirds Silver Range. Originalt betyder her at der ikke er nogle monstre fra en anden dimension, ikke nogen rumskibe og man kan ikke engang skyde. Man kan til gengæld tænke, det bliver man nemlig nød til, til en afveksling.

Det er en kamp imod tiden for at finde guldet, støbe en gylden vippestang og redde grundforskningen. Det er de ord den danske oversætter har givet Pneumatic Hammers med på vejen, vippestang er dansk for lever (håndtag), og med grundforskning menes der i virkeligheden forsknings basen (research base).

Nåh, men historien er at i Lee Valley ligger der et guldsøgnings base, for i denne dal er der en stor guldåre. Desværre er der også en flod i denne dal og for at kunne udnytte basen optimalt må der bygges en bro over floden. Til det formål er der blevet bygget nogle lufttryks hammere (Pneumatic Hammers). Men On/Off håndtaget brækkede og hammeren så deres snit til at gå amok. Så de gav sig til at banke på deres bropiller, og slagene forplantede sig igennem jorden og fik bjergene i nærheden til at bryde langsomt sammen. I en sådan situation har man brug for en helt, og straks står Red O'Blair klar. han er en blanding af Indiana Jones og Mario, men han er helt og det er det der tæller.

Desværre er Red ikke nogen særlig kløgtig helt, hvis man overlader ham til sig selv går han bare rundt og rundt, noget i stil med Futte. Man bliver altså nødt til at hjælpe ham lidt. Men med hvad.

Jo, der mangler et håndtag og da det sidste reserve eksemplar blev spist af en elepyt (En elepyt er en af den slags dyr der lever af at spise ting, som man har gemt i årevis, dagen før man får brug for dem.). Men istedet for at lede efter den ansvarlige elepyt, bliver det vedtaget at Red skal lave et nyt håndtag, desværre er det eneste metal i nærheden, som forefindes i tilstrækkelige mængder, guld! Så vores helt må hoppe fra bropille til bropille for at komme over i klipperne hvor han med en metalsøger, skal finde nogle guldklumper. Disse klumper skal være rene, for at de skal kunne bruges. Det er de hvis de vejer 10, 20, 50 eller 100 g. Men hvordan finder man ud af at de ikke vejer et gram mere eller mindre, det eneste du har er en gammeldags skålvægt. Håndtaget skal ovenikøbet være fremstillet af en præcis mængde guld. Det er ikke nemt og det kan føre til nogel hjernevridninger, men for trænede gådeløsere skulle det være muligt at knække nødden. Det er dog ikke alt, for hvis du ikke får slukket hammerene inden de har banket bjergene ned om ørene på dig, ja, så får du ikke brug for nogen hue næste vinter.

Skærmen er delt op i to lige store dele. En oversigt forneden, hvor du kan se basen skåret igennem sammen med de nærmeste omgivelser. Her kan du så se hvor meget bjergene er skredet og hvor man er. Øverst er så det man kalder action skærmen. På den kan du se Red O'Blair gå rundt på basen.

Nu benytter spillet her sig i høj grad af en simpel menustyring, med en handske til at pege, men skal man bruge sådan et system skal man lige huske hvor irriterende det er hvis man skal ramme en bestemt pixel for at få tingene til at ske.

Pneumatic Hammers er i den eftertænksomme ende, derfor gør det ikke så meget at grafikken ikke er så hurtig som den kunne være. Menustyringen kan godt være en plage i begyndelsen, men man lærer hvilket hjørne af spriten der skal røre hvor. En ting som man må huske er at dette er et gennemarbejdet produkt til sølle 40 kr. værd at tænke over.

Grafik	**80%**
Lyd	**60%**
Præsentation	**80%**
Underholdning	**75%**
Pris/Kvalitet	**80%**

CHOLO

Firebird (Gold)
CBM, AMS, SPEC, BBC
Kassette





Handlingen i Cholo udspiller sig i en (forhåbentlig) fjern fremtid. Jorden ligger øde hen efter en global atomkrig, og de sidste menneskelige efterkommere holder til i en gigantisk computerstyret beskyttelsesbunker under byen Cholo. Før krigen var Cholo en højteknologsik storby med et meget avanceret forsvarssystem bestående af en hær af forskellige robotter.

Da befokningen havde søgt tilflugt i bunkeren, blev den omhyggeligt forseglet af robotterne, så den var umulig at åbne indefra. Ideen var nu at robotterne, så snart strålemængden udenfor var reduceret tilstrækkeligt, skulle bryde forseglingen og lukke befolkningen ud igen. Men selvfølgelig gik noget galt... Angrebet på byen var stærkere end forventet, og kommunikationscentret mellem bunker-computeren og robotterne på overfladen blev ødelagt.

Årene gik, og selv om overflade-strålingen nu har været uskadelig for mennesker i 322 år, lever menneskehedens sidste rester stadig indespærret i bunkeren. Men alt håb er endnu ikke ude! - En enkelt robot er stadig under kontrol, og som den geniale joystick-vrider du nu engang er, er du selvfølgelig blevet udvalgt til at styre den rundt på overfladen. Dit mål: Bryd forseglingen, og befri de indespærrede menneskemasser. Ved at bugge dig ind på de forskellige robotter og bryde deres koder, kan du opnå kontrol over dem. På den måde vil du efterhånden få adgang til information, der er nødvendig for fuldførelsen af din mission.

Alt dette kan du læse dig til i den 34-siders science-fiction novelle, der kommer med spillet. Der medfølger også et komplet kort over Cholo (før krigen!), som er en stor hjælp når du udforsker byen. Selve manualen er ret kortfattet og behandler kun de tekniske ting vedrørende kontrollen af dine robotter, så det er altså helt nødvendigt at du læser novellen, før du giver dig i kast med selve spillet. Dette er dog langtfra så slemt som det lyder, for som i ELITE (- også et Firebird Gold edition spil) bidrager historien vældigt til at opbygge en spændende atmosfære omkring spillet.

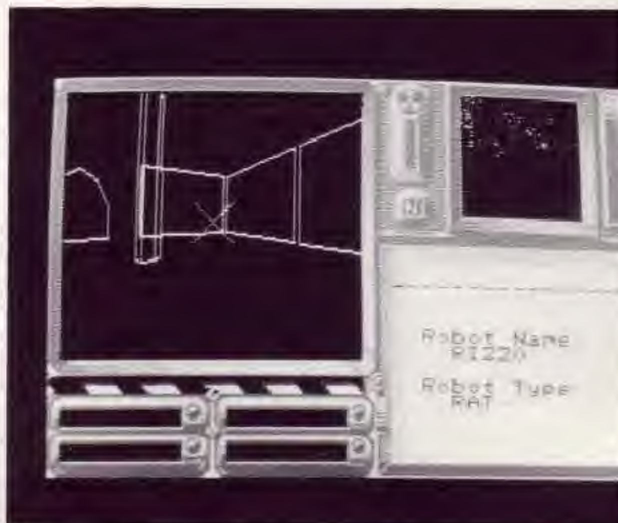
Denne atmosfære forsvinder desværre hurtigt, når spillet først er loadet! Grafikken er af det velkendte 3D wire-frame format; alt er opbygget ved hjælp af streger, og du kan se (og i flere tilfælde endda GÅ) gennem vægge. Animeringen er mere eller mindre mislykket; hele bygninger forsvinder og dukker op i eet ryk, og opdateringen af vektor-grafikken er usædvanlig langsom. Når du f.eks. styrer din robot ud af en bygning, går der lang tid hvor skærmen simpelthen forbliver sort, før dine omgivelser langt om længe kommer til syne. Der er heller ikke meget at hente på lydsiden - faktisk ved jeg ikke, om man overhovedet kan tale om en lydside, for der er ingen musik i spillet, og de få lyde der er (crash, zap og beeb) lyder som om de var konverteret direkte fra Spectrum-versionen (no hard feelings Sinclair!).

Variationen i Cholo står på nulpunktet, for har man først set een grim, kantet wire-frame bygning har man set dem alle. Det er muligt at spillet bliver mere ved hen mod slutningen, hvis man da vel at mærke kan holde sig vågen så længe. Det eneste der holdt MIG ved skærmen efter de første par spil, var min tunge pligt overfor IC RUN's læsere. Bag den smukke pakning lurer et grimt, ensformigt og kedeligt spil.

- **+ Lækker pakning**
  En interessant og lovende ide, ...
- **÷ ... der er elendigt udført!**
  Søvndyssende game-play!

Grafik	65%
Lyd	30%
Præsentation	90%
Underholdning	45%
Pris/Kvalitet	45%

Søren









Rainbird er også ved at være klar med Magnetic Scrolls' **Guild of Thieves.** Grafikken skulle efter sigende være endnu bedr end den i The Pawn, ligesom spillet i sin helhed skulle være en anelse lettere.

Folkene, der bragte os den populære (- men afsindigt langsomme!) Lord of the Rings, er nu ved at være klar med en fortsættelse. **Shadows of Mordor** er tæt baseret på J.R.R. Tolkin's glimrende roman »De to tårne«. Melbourne House lover, at fortsættelsen har mere komplicerede problemer samt forbedret parser og større ordforråd (Pressemeddelelsen melder intet om spillets hastighed!)

Efter The Illustrator er endnu en tilføjelse på vej til the Quill. Gilsoft oplyser, at der er tale om en tekstkompressor ved navn **The Press.** Hermed bliver det muligt at få plads til mere tekst i sine eventyr. Gilsoft har også planer om en stærkt forbedret efterfølger til Quill. **PAW (Professional Adventure Writer)** er navnet, men vent ikke at se den på gaden foreløbig!

Kompilationer synes at være det helt store i øjeblikket. Først udgav Rainbird forbedrede versioner af 6 ældre Level 9-spil (to trilogier) under navnene **Jewels of Darkness** og **Silicon Dreams**, og nu mener Incentive åbenbart det er deres tur. **Ket-trilogien** (Mountains of Ket, Temple of Vran og The Final Mission) kommer nemlig nu samlet til Commodore 64.

Det nye Level 9-adventure **Knight Orc** skulle være ude, mens du læser dette. Spillet er udgivet af Rainbird, og det afviger fra tidligere Level 9-produkter på flere punkter: Grafikken er forbedret, spillet er fyldt med interaktion, og det hele kommer i tre dele på bånd.

Samtidig er U.S. Gold klar med en kompilation af 5 ældre Scott Adams-succeser. Commodore 64-versionen af **Scott Adams Scoops** omfatter: Vodoo Castle, Strange Odyssey, Pirate Adventure og Buckaroo Bonzai.

Efter at have skræmt livet af os alle sammen med Dracula (se test i IC RUN 1/2), er CRL nu klar med en efterfølger. Denne gang er det Mary Shelley's klassiske **Frankenstein,** der udsættes for computer-mediet, så nu får vi alle en chance for at genoptage neglebidningen!

Der sker altså meget på Adventure-fronten i øjeblikket, og IC RUN tager selvfølgelig de mest spændende programmer op til test, så snart de dukker op.

Sådan løser du GREMLINS!!...

Gremlins er uden tvivl et af de allermeste populære adventurespil - måske endda det mest populære næstefter The Hobbit, hvis man altså regner med salgstallene. Dette skyldes nok ikke mindst spillets fremragende grafik.

Handlingen i Gremlins bygger naturligvis på Steven Spielberg's film af samme navn, og behøver næppe nogen nærmere præsentation. Jeg skal blot her nævne, at Gremlins formerer sig ved kontakt med vand, og at de afskyr skrapt lys. Sollys vil dræbe dem!

Selv om spillet er udgivet af Scott Adams' amerikanske softwarehus - Adventure International, er det programmeret af englænderen Brian Howarth, der nok først og fremmest er kendt for sine »Mysterious Adventures« (Golden baton, Arrow of Death etc. - alle udgivet af Channel 8). Men i stedet for at trætte jer alle med flere kedelige oplysninger, vil jeg straks tage hul på løsningen:

Allerførst skal du skynde dig at gå ned i stuen (D), hvor du tager fjernbetjenings-enheden og sværdet på væggen (TAKE ALL). Dernæst skriver du KILL GREMLIN, og går ud i køkkenet (GO KITCHEN), hvor du nu for alvor får brug for din fjernbetjeningsenhed. Skriv PRESS BUTTON - 5 GANGE. Hvis du nu prøver at EXAMINE CHUTE vil du finde Gizmo, som du tager (TAKE GIZMO), hvorefter du igen skriver PRESS BUTTON - 2 GANGE. Skuffen er nu åben, og bør undersøges 2 GANGE - EXAMINE DRAWER. Her finder du en køkkenkniv og en gastænder, som du tager med den nyttige ordre TAKE ALL. Du kan nu roligt skrive DROP GIZMO, før du gør E,U og dræber den dartkastende gremlin med køkkenkniven (KILL GREMLIN). Først nu kan du tage lommelygten (TAKE FLASHLIGHT). DROP REMOTE her, da denne ikke længere er til nogen nytte.

Skriv. D, GO DOOR, N, E, E, GO TAVERN, GO BAR. Her er det vigtigt, at du straks snupper kameraet (TAKE CAMERA), og tager et billede (PRESS BUTTON). Det skarpe lys fra blitzen vil skræmme gremlins væk. Når du har skrevet CUT PIPE og TAKE PIPE, er det på tide du forlader etablisementet.

Gå N, N, E, GO CINEMA, S og START PROJECTOR. Dette trick med at starte filmen bør du altid bruge når du bliver forfulgt af »gang of gremlins«. Gå nu N, N, W, W, GO STATION, GO PIT og DROP SWORD, DROP KNIFE, da ingen af delene skal bruges mere i dette spil. Tag svejseaggregatet med ordene TAKE BOTTLE og TAKE TORCH, før du går U, N,W, S, S, og når frem til garagen. Her skal du sabotere sneploven, der ellers vil falde i hænderne på gremlins. Sker dette er dit liv ikke mange sure sild værd, så skriv hellere OPEN VALVE, LIGHT TORCH, WELD CONTROLS og DROP IGNITER.

Tag stigen (TAKE LADDER), og gå N, N, W, GO DOOR. Gør du kan gå ned i svømmebassinet må du skrive DROP ALL, GO POOL, og luk alt vandet ud af bassinet ved at taste TAKE PLUG. Når det er gjort skynder du dig U, E, E, E, E, E, GO CINEMA, S. Her skal du igen pacificere gremlins med START PROJECTOR. Nu kan du gå tilbage: N, N, W, W, W, W, GO DOOR, hvor du skriver TAKE ALL, DROP GIZMO og TAKE PIPE. Gå nu E, E, N og du når frem til postkassen. For at jage den gremlin der har søgt tilflugt her ud, skal du først tænde lommelygten (LIGHT FLASHLIGHT), hvorefter du smider den ind i postkassen (MAIL FLASHLIGHT). Du kan nu få fred til at skrive CUT BOX og TAKE PLATES, hvorefter du går S, E, E, E, GO STORE og skriver DROP PIPE. Tag Gizmo (TAKE GIZMO) og gå E, U, U, U. Kravl op på taget med ordrerne DROP LADDER og CLIMB LADDER. Her skal du skrive DROP GIZMO, og han vil forsvinde ind i ventilationssystemet. Men bare rolig - du ser ham snart igen!

Du skal nu blokere alle ventilations-åbningerne i butikken med svejseapparatet og pladerne fra postkassen. Skriv WELD PLATE og gå D, W, GO DOOR. Også her skal du skrive WELD PLATE. Fortsæt dette arbejde med E, E, D, E, OPEN DOOR, GO DOOR, WELD PLATE, N, W, W, OPEN DOOR, GO DOOR, WELD PLATE, E, E, D, E, WELD PLATE, W, D, E, WELD PLATE, W, W, N, WELD PLATE, W, WELD PLATE, W, S, W. Husk endelig at gå over i biografen og start filmen, hvis gremlins i mellemtiden skulle dukke op. Du kan også bruge kammeraet, men pas på... virkningen er kortvarig, og blitzens batterier bliver hurtigt opbrugt!

Hvis du indtil nu har fulgt anvisningen til punkt og prikke, skulle du nu stå i hardware departement. Skriv WAIT - INDTIL GREMLINS KOMMER. Nu tager du igen et billede (PRESS BUTTON), og gremlins vil flygte ind i ventilationssystemet. WELD PLATE, og du har spærret hele banden inde i systemet (-hvis du vel at mærke har husket at blokere alle ventilations-udgangene!!)

Nu da du har dem hvor du vil have dem, taster du EXAMINE DISPLAY, hvor du finder en rulle sammenføjnings-tape. Herefter skriver du CLOSE VALVE, E, TAKE PIPE, W, TAKE HACKSAW, CUT PIPE, DROP CAMERA, TAKE DRILL, INSERT DRILL, DRILL PLATE, DROP DRILL, TAKE TAPE, JOINT PIPE, INSERT PIPE. Efter denne tekniske smøre ville det nok være på sin plads med en forklaring. Hvad du har gjort er følgende: Du har skåret røret til, og boret et hul i den plade, du før svejsede til over ventilationsåbningen. Dernæst har du forbundet røret med gasflasken i den ene side, og hullet til ventilationssystemet i den anden. Ideen er nu, at du ved at skrive OPEN VALVE bogstaveligt talt tager gas på de indespærrede gremlins. Når dette er gjort gælder det bare om at komme væk, før det hele ryger i luften! Gå E, S, W, W, W, W og du står uden for bygningen med svømmehallen.

Her skal du vente, WAIT - INDTIL STORE EKSPLODERER, og Stripe, den eneste overlevende gremlin (og den farligste af dem alle!) dukker op. Skriv omgående GO DOOR. Stripe vil nu hoppe i svømmebassinet, men da du jo forinden har tømt dette for vand, sker der ikke noget, udover at han slår sig bevidstløs mod bassinets bund. DROP ALL, GO POOL og tag den bevidstløse gremlin (TAKE STRIPE). Gå U, og tag ham med udenfor (E), hvor solen netop er stået op...

Søren Bang Hansen

»Bigby's hytte«



APACHE GOLD

For at få sat lidt skub i hesten, skal du først fodre den (give oat), og dernæst svinge tøjlerne 3 gange (flick reins). Undersøg tønden, og tag låget med dig hen til din vogn, som indianerne har saboteret ved at fjerne det ene hjul. Skriv nu »repair wagon«, og du kan køre videre.

Kravl op i træet ved galgen, og »cut branch«, som du nu kan samle op ved vandfaldet. Tag rebet, og brug det ved »Protruding rock« (throw rope, climb rope).

EMERALD ISLE

Hvis du stadig sidder (hænger??) fast i starten af dette Level 9 spil, så prøv »release parachute«.

For at komme forbi vagten, der nægter dig adgang til paladset, skal du tage hermelinskåben på (wear robe). Giv faldskærmen til syersken. Gå to gange »down« fra »Palace yard«, og du når sikkert frem til jernbanestationen.

For at slippe af med edderkoppen, skal du skrive »throw glue« ved indgangen til dens hule.

Der var engang...

EMPIRE OF KARN

For at få fat på sværdet i det første rum, skal du have hjælp fra Darin (say to Darin »take sword«). Det samme gælder i skibets lastrum, hvor du skal bede ham om at løfte kisten. Hullet i skroget repareres med planken (put plank in hole).

For at undgå forlis, er det vigtigt, at du tænder lanternen i skibets mast. Hertil skal du bruge romflasken (put rum in lantern, light lantern). Skriv nu »sail«, og dit skib når sikkert i havn.

Adventure Tips

KAYLETH

For at komme forbi den lukkede dør i tunnelen, skal du affyre en plasma-stråle mod den (fire plasma at door).

»Skimmer« skal repareres med »fuse« (insert fuse in skimmer), men sørg for, at du er godt beskyttet over hele kroppen, før du starter den!

Undersøg ruinerne på Yagmok's ø, og giv Qnuts til Dribble.

THE PAWN

Selv om Kronos er ond, vil han gerne hjælpe dig af med armbåndet, hvis du fortæller ham om dit problem (tell Kronos about wristband).

Hvis du har problemer med at finde nøglen til skuret (shed) i paladshaven, kan det måske hjælpe, når jeg fortæller dig, at du bærer på den fra starten.

Plankerne i rummet i træet kan kun fjernes, hvis du lukker døren.

PERSEUS & ANDROMEDA

I grotten skal du undesøge statuen og kaste discus, for at få fat i helmet. Tag begge dele med dig, og skriv »pray« i de to templer. I Hermes-templet skal du desuden tage sandalerne på og stille dig op på »pedestal«. Her skriver du »wait«, hvorefter du kan flyve i forskellige retninger. Sandalerne skal senere bruges ved frugttræerne, men gør du giver frugten til bonden, skal du give ham »berries«, som du finder ved at undersøge busken.

SHERLOCK

Start med at tage en cab til »Kings Cross road«, hvorfra du sammen med Lestrade skal tage toget til Leatherhead (afgang 9:26 - platform 4). Når I ankommer, vil det, det første gange du spiller, være en god idé hele tiden at følge efter Lestrade og holde øjne og ører åbne. Efterhånden som du så begynder at få et bedre overblik over de mistænkte, deres alibier osv., kan du tage fat på den mere selvstændige del af efterforskningen.

Du skal nu overbevise Lestrade om, at Major Percival er uskyldig (say to Lestrade »the major is innocent«). Dette er imidlertid ikke nok for Lestrade, der endvidere vil spørge dig, hvilket bevis du har for denne påstand. Hvis du tager til »Sidmouth street« sent mandag aften, og skygger majoren (brug forklædning!) finder du svaret.

STRANDED

I den nordlige udkant af skoven kan du klatre op i et træ, hvor du finder en faldskærm. Du kan nu springe ned fra »Steep cliff«. Brug laseren, for at komme forbi robotten, og »pick lock«, for at komme ind i rumskibet (samme procedure anvendes ved tidsmaskinen). I kontrolrummet skal du droppe fuel capsule, før du taster »pull lever«.

Husk at tage spacesuit med dig ind i reaktoren, da den kraftige bestråling ellers vil dræbe dig. Drop crystal i tidsmaskinens »Control room«, og du kan begynde at lege med knapperne: Push red, find nøglen, push white, lås døren op, og du er endelig færdig med dette elendige eventyr fra English Software.

TASS TIMES IN TONETOWN

Det første du bør gøre, når du kommer til Tonetown, er at »forklæde dig« som en indbygger. Få dit hår farvet hos Jamac, og køb det tøj, der er reklameret for i Tonetown Times.

Tænd for computer og printer på avisens redaktion, og du vil få et pressekort, som du skal bruge, for at komme i kontakt med »the Daglets«.

TIME MACHINE

I dette Channel 8 spil skal du finde 3 prisms, reparere en tidsmaskine og redde en bortført videnskabsmand.

Den første prism finder du i »pouch«, der ligger i udkigstønden på den gamle brig. »Push stone« ved sfinksen, og gå til »Weapon room«. Her skal du, når du har trukket i lever, blokere den med stenen (jam lever). Du kan nu komme videre til et rum med en statue, hvor du finder endnu en prism. For at komme forbi brontosaurus, skal du give den kiksene (feed brontosaurus). Hvis du har de nødvendige redskaber, kan du nu reparere båden og sejle ud til øen. Her skal du grave skovlen, og du finder den sidste prism.

Når alle 3 prisms er indsat i tidsmaskinen (insert prism) virker den igen, og du kan rejse frem i tiden til »Greassy plain«. Her skriver du »lever plate« og »go chasm«. Ødelæg generatoren, og du kan befri professoren.

WAX WORKS

Det er vigtigt at du, før du går videre, svarer rigtigt på de spørgsmål der stilles i starten af spillet. Hvis du undersøger jakken i »washroom« finder du en pistol og 3 sølvkugler. Lad pistolen (load gun), og tag den med dig. Du får brug for den! »Wear aqualung« før du går ind i airlock. For at slippe fra hajen, skal du her hurtigst muligt skrive »swim«. Undesøg »junk« to gange, og gnid på lampen for at komme videre. WAIT i »Enchanted woodland«.

ZIM SALA BIM

Hvis du undersøger brønden, finder du et reb. Gå tilbage til paladsmuren, og skriv »throw rope«. Du kan nu kravle over muren - ind i paladset.

For at komme ud af fangehullet, skal du skære jernstænger i døren over med krumsablen (scimitar).

Det var alt for denne gang, men Danmarks største adventuresektion vender selvsagt tilbage i næste nummer af IC RUN. Bigby er allerede i fuld gang med forberedelserne, og jeg skulle hilse og sige, at der blandt andet vil være masser af smarte tips til de nyeste og sværeste eventyr, så glæd dig!

Hvis du har et problem i et adventure, eller bare har noget, du gerne vil delagtiggøre landets førende eventyrere (IC-læserne!) i, så send kuponen NU! Du kan også skrive et brev, hvis du har mere på hjertet, end pladsforholdene tillader. Som en ekstra bonus, deltager alle indsendere i vores konkurrence om et vaskeægte INFOCOM spil.

Søren Bang Hansen



MARIO BROS

Ocean

Da Ocean i efteråret '86 annoncerede at du nu ville komme med den OFFICIELLE hjemmecomputer-version af DONKEY KONG troede jeg ærligt talt at dt var en vittighed. Men nej. De mente det skam dybt seriøst, og det lykkedes dem da også at lave en udmærket konvertering, 4 år efter originalen. Det syntes de åbenbart selv var en så stor succes at de straks måtte følge den op med endnu en konvertering af samme type, og ca. samme årgang.

Jeg tror aldrig jeg har spillet det originale **MARIO BROS**, men mindet om det kan også være svundet over de mellemliggende år. Derimod flader det mig ind at sammenligne MARIO BROS. med et andet spil, nemlig **JOUST**. De to har en del tilfælles.

På overfladen ligner Mario Bros. et platformspil i stil med Donkey Kong eller Chuckie Egg f.eks. Men reglerne er nu en del anderledes. Det gælder om at fange nogle dyr, der går rundt på bemeldte platforme. For at gøre det må man først uskadeliggøre dem. Det sker ved at hoppe op i den platform, de går på, nedefra. Det passiviserer dem et stykke tid. Skildpadderne på de to første baner vælter f.eks. om på ryggen. Mens de ligger og roder der, kan man så snuppe dem. Rør man dem på noget andet tidspunkt, er dt dyret der får overtaget. Hvis man ikke samler det passiviserede dyr op inden for en vis tid, kommer det til hægterne igen, og fortsætter kampen med fornyet arrigskab.

Styringen i spillet er på en måde simpel nok. Der bruges kun venstre, højre og hop. Men spillet er indrettet med et specielt inertisystem, der gør at man f.eks. ikke uden videre kan vende om, hvis man kommer løbende for fuld fart. Det gør naturligvis spillet sværere, men også sjovere når man først har fået kontrol over det.

Hvis man rigtig vil gøre spillet svært, kan man spille to spillere. To-spillermuligheden i Mario Bros. er speciel. De to spillere er på banen samtidig, og kan så indgå i et smukt sarmarbejde hvor f.eks. den ene vipper dyrene og den anden samler dem op. Men der er intet der forhindrer dem i istedet at spille modstandere, skubbe hinanden ind foran de vilde dyr o.s.v. Det er ikke tit man ser sådan en mulighed.

Men selvom der altså er nogle sjældent benyttede ideer i spillet, så er det stadig en gammel sag. Nutildags ville man nok ikke finde på at lave et spil som dette med kun een bane, der bare kommer igen og igen med dyr på. Hvis Ocean var mindre besat af at lave licensaftaler, kunne de have sat deres programmører til at videreudvikle en god gammel ide i stedet for at koge suppe på den en gang til.

+ Sjovt lille spil
÷ Kun een bane
Lidt primitivt gammelt spil

Grafik	**60%**
Lyd	**80%**
Præsentation	**60%**
Underholdning	**70%**
Pris/Kvalitet	**60%**

GUNSTAR

Firebird, 39 kr.

I det herrens år 1997 (Kun 10 år endnu folkens) blev jorden angrebet af horder af fjendtlige fjender. Det »vidunderlige« SDI-system måtte trække det korte strå og jorden blev underlagt et større imperie, som affalds-planet. Nogle videnskabsmænd, der havde gemt sig i en skrottet boogy-bil på månen, mente at der var affald nok på jorden i forvejen, og begyndte at overveje hvad de kunne gøre, ved tingenes tilstand. Ved et tilfælde opfandt de impulsdrevne rumjagere og så var banen sat.



Ikke meget af en historie men hvad kan man også vente for fyrre kroner? Ikke meget, men så bliver man så meget desto mere glædeligt overrasket når man spiller Gunstar.

Da beskeden »Rumjægere søges, Solen, 3. fra midten« blev sendt ud var det de mærkeligste væsener der svarede. Det er så din opgave at være disse personer, når de går i kamp mod fjenden.

For at du ligesom kan indleve dig i rollen får du ved hvert livs begyndelse en fil med detaljer om personen og det skib du skal flyve. Den kunne foreksempel forme sig som sådan: Name-Ripley, Hobby-Killing, Ship name-Enterprise, Home-Vogon.

Du ser skibet lette fra hangarskibet og impulsjageren sætter ud på sin allersidste og første rejse. Fra nederst på skærmen til øverst.

Rejsen er delt op i 5 etaper.

Den første er helt almindelig nedslagtning af menige aliens. De kommer væltende oppefra i spredt uorden, og så er det bare at plukke dem ud af luften før de kommer til at støde ind i dig.

Næste bane er dodge-it. Her gælder kun en regel: Hvis det blinker, larmer og ser hårdt ud så flyv uden om det. Hvis du ikke syntes det ser hårdt ud, vil du hurtigt få en anden mening om astroider.

Kommer du til tredje bane, og det gør du selvfølgelig, bliver du stillet over for fjendernes commando central. Stærkt bevogtet som den er, med 4-6 kanoner, er dette ikke nogen nem opgave. Kanonerne drejer nemlig konstant rundt og skyder en gang imellem, udover at kanonføreren må blive snot forvirret, har dette også en tendens til at narre spilleren.

Den fjerde bane ligner meget den tredje, forskellen er at denne der hedder »A.L.L.O.Y. robot« og her skal du kun skyde og ramme 80 gange i modsætning til 90.

Til sidst kommer så tankop banen. Du skal lande ved moderskibet for at få fueltanken fyldt op. Det lyder jo nemt nok, men der vises bare ikke den store velvilje fra medparten. En gang var jeg ude for at blive sejlet over bagfra en tiendedel af et sekund efter at jeg kom ind på banen. Og så skal man begynde forfra.

Det hele lyder måske lidt bekendt og det burde det da også være, men det hele er meget smukt udført og så er det jo et billig-spil (40 kr). Til den pris kan man ikke forvente så meget, men Gunstar har både god musik og sound-fx, god præsentation og gameplay.

Grafik	75%
Lyd	85%
Præsentation	85%
Underholdning	80%
Pris/Kvalitet	85%

Otto

The Great Escape

Ocean
Commodore 64, disk og bånd

The Great Escape fra licensgutterne i England er IKKE en licens. Den klarer sig dog næppe så godt, som Mutants fra samme firma.

Du spiller rollen som krigsfange i en tysk fangelejr. Det er så din opgave at flygte fra lejren. Der er ikke nogen fast rute, du skal følge for at klare opgaven - der er mange måder at komme ud på, og du skal selv planlægge din helt egen flugtrute. Rundt omrking fangelejren ligger ting og sager, der kan hjælpe dig et par skridt nærmere mod din flugt.



Skærmen er delt op i flere felter - et spilleområde, hvor man ser fangen og hans omgivelser. Et morale-meter og din score samt billeder af de ting, du bærer. Til sidst er der en alarm, der indikerer hvornår der er morgenmad, optælling osv. Den fortæller dig også, når det er på tide at løbe som bare hel....

Spillet starter om morgenen. Alarmen ringer, og dine medfanger står op. Hvis du ikke umiddelbart begynder at flå i joystikket pga. manglende action, vil din mand sørme stå op helt af sig selv og følge med de andre ud på pladsen. Han vil gøre, havd man nu gør i en fangelejr, indtil du beder ham om noget andet. en fin detalje ti at studere tidspunkter og kritiske øjeblikke. Hvis du bevæger dig for langt væk fra din daglige rutine, bliver morale-meteret rødt, hvilket indikerer at du nu er på egen fod, og at vagterne bliver mopsede over at møde dig. Nu kan du så gå rundt og studere hele lejren, finde mulige flugtruter og vigtige værktøjer.

Fangelejren er vist i en kedelig sort/hvid farve, og scrollingen er **u-tro-lig** langsom. Hvis du har et par tyskere i hælene, kan du bare smutte ind ad en dør, hvorefter tyskerne forsvinder ud i den blå (sorte) luft. Hvis du skulle gå hen og blive taget (hvilket er yderst usandsynligt), vil tyskerne straks konfiskere alle dine medbragte ting, og dit morale-meter vil synke drastisk, mens du sidder i fængsel. Dagen efter bliver du sat på fri fod igen, og du kan begynde forfra. Skulle morale-meteret nå ned på nul, har du ikke mulighed for at styre fangen mere - han følger bare den daglige rutine. Jeg ville have foretrukket en »Game Over« besked på skærmen og en mulighed for at prøve endnu en gang. Ret så irriterende. Det er også utroligt irriterende at følge den daglige rutine - det tager 100 år og en sommer. Så lang tid gider jeg i hvert fald ikke sidde inaktiv foran skærmen og vente.

Grafikken i dette spil minder mig om de gode gamle Spectrumdage. Det gør hastigheden forresten også! Lyden er minimal. Den eneste lyd, jeg hørte var alarmen, som endda kiksede totalt, hvis spillet prøvede på at scrolle samtidigt!

Underholdning? Hvor? Man kan selvfølgelig sidde og grine af den dårlige kvalitet, men det er ikke ligefrem pengene værd. Hvis man har et par tons tålmodighed på lager, kan The Great Escape måske være meget sjov at sidde og lege med i sommerferien.

Præsentationen er awful, for at sige det mildt. Der er ikke engang en titelskærm. Heller ikke restart eller Game Over.

Pris/Kvalitet: Hvis du kan lide den slags spil, hvorfor køber du så ikke en brugt Spectrum - der findes mange (gode) spil af denne slags til den lille.

+ En lille smule originalt. Et godt forsøg...
÷ ... men den gik ikke, Granberg.

Grafik	**20%**
Lyd	**10%**
Præsentation	**10%**
Underholdning	**20%**
Pris/Kvalitet	**20%**

Lars Jørgensen

Shockway Rider

Faster Than Light
Commodore 64, disk og bånd

I fremtidens byer er der ingen, der går. Fortovene ruller nemlig. Folk stiller sig bare på det, og venter til de er kommet til deres bestemmelsessted. Disse rullende fortove er blevet til et mekka for en forbryderbande, der går rundt og slår de rejsende ned. Efterhånden er det ved at tage overhånd, så du rejser nu ud for at rydde byens fortove for kriminelle.





De cirkulære fortovssystemer er delt op i tre fortove, der scroller med forskellige hastigheder i samme retning. Du styrer en mand i gråt tøj og læderstøvler, der frit kan hoppe mellem de tre baner. På banerne er også de stationære rejsende og de omkringhoppende rockere. Det er nu din opgave at banke rockerne enten med hænderne eller med mursten, som man kan finde i rabatten. Hvis man er ude efter en bonus på første bane, kan man banke fem uskyldige rejsende ned - så er der et ekstra liv i kassen! På anden bane kan man samle syv postsække for at gentage succesen...

Når man klarer en bane, går man automatisk videre til den næste, og efterhånden som man kommer videre, er der flere rockere og flere ting, man ikke skal støde ind i (med mindre man godt kan lide at dø). Fremtidsbyens rockere er nogle seje gutter, man let kan kende på deres ærmeløse pinke T-shirts og deres solbriller. Men pas på - en ganske harmløs bedstemor kan lige pludselig skifte kludene og afsløre sig som rocker! Hvis du vil være på den sikre side, må du hellere dræbe alle...

Grafikken i Shockway Rider er ret god, men animeringen af figurerne er lidt på den lade side. Musikken virker irriterende i starten, men efterhånden bliver den uundværlig. FX er dog utroligt dårligt.

Shockway rider er ret underholdende, der er i hvert fald gang i det spil her, men det er måske lidt ensformigt med 8 baner af samme slags.

Faster Than Light har lavet en utrolig mærkelig titelskærm med en digitaliseret animation af en fyr, der står og puster til en væg. Hmm.

Der er utrolig mange options i spillet, f.eks. Practice Mode. Dog mangler der en 2-spiller option.

Shockway Rider er alle pengene værd pga. det originale gameplay.

- **+ Endelig et originalt spil i disse licenstider.**
- **÷ Måske en smule ensformigt.**

Grafik	**80%**
Lyd	**70%**
Præsentation	**95%**
Underholdning	**70%**
Pris/Kvalitet	**80%**

Lars Jørgensen



Den kutteklædte Hævner

Snyde-hjørnet

Så er der tips & tricks på programmet igen. Og i anledning af at der er hele to måneder og det meste af en sommerferie til der næste gang er hjælp at hente fra denne kant kaster vi og nu (igen) ud i vores hidtil største udgave af Snyde-hjørnet. Danmarks sejeste stribe af fup og fiduser til C64-spil.

I sidste måned lod vi to af vores bedste poke-leverandører køre hele showet. Det var også nogle meget lange breve de havde sendt os. Men der er åbenbart mere hvor det kommer fra, så vi lader de samme to åbne ballet igen. Denne gang får Bo Jørgensen (Odense) lov at starte. Og det gør han så med lidt tricks til

HACKER II
Når spillet er loadet, spørger computeren om logon. Meget fikst til at spille udenom den fjollede indledningsekvens, men man kan få mere ud af det end som så. Prøv
TITLE, DEMO PAM (for uendelige MRU'er) eller f.eks. COVER, DEMO, DOME, WAMI eller GOMES.

Eller hvad med et lille trick til

THRUST
Tryk F5 og F7 ned samtidig gør at spillet bliver langsommere, og dermed hurtigere, skriver Bo.

Interessant tankegang, det med det langsommere og hurtigere. Et alternativ er at spille Amstrad-versionen.

Der behøver man ikke at holde på nogle særlige knapper for at få det til at gå langsomt.

Og så igang med nogle pokes.

IRIDIS ALPHA
POKE 36020,antal droids
eller
POKE 36485,234
POKE 36486,234
POKE 36487,234
for uendlige droids.
POKE 38318,234
POKE 38319,234
POKE 38320,234
Stopper alle kollisioner
SYS 36000 starter spillet

EQUINOX
POKE 16497,96
POKE 16605,0
bliv fri for »spøgelser«
POKE 13561,208
Uendeligt liv
SYS 2830 starter spillet

MERMAID MADNESS
POKE 21244,208
POKE 21250,240
POKE 21290,234
POKE 21291,234
POKE 2,54
Stopper spritecollisions, men man kan stadig samle ting
SYS 16384 for at starte igen

BOMBJACK
POKE 5693,255
POKE 5694,255
POKE 5695,255
Stopper sprite kollisioner
Start igen med SYS 2096

Lidt vejledning til 1942:
Til disable af sprite/sprite-kollisoin.
Load spillet, når den er klar så skriv
POKE 1010,76
POKE 1011,248
POKE 1012,252
Så når computeren resetter skriv
POKE 816,167
POKE 817,2
POKE 2095,76
POKE 2096,248
POKE 2097,252
SYS 2061 for at load programmet færdigt.
Når computeren resetter så skriv
POKE 3237,169
POKE 3239,0
POKE 5765,234
POKE 5766,169
POKE 5767,0
Og så kan
POKE 5806,234
POKE 5007,234
også være nyttigt, inden
SYS 2640 starter spillet igen

Det sidste vi har fået fra Bo i denne omgang er et program, der angiveligt skulle gøre »noget« ved timeren i SPINDIZZY.

```
10 X=679
20 READ A:POKE X,A:X=X+1
30 IF A<>255 THEN 20
40 SYS 679:LOAD
50 DATA 120,169,52,133,1,162,6,189,7,8,157,0,233,202,16
60 DATA 247,169,55,133,1,88,96,255
```

Run dette program, smid båndet i casetten og se hvad der sker.

Så er det vores veteran, **Brian Steen Jensens** tur. Lad os starte med et tip.

KRAK OUT
Prøv at taste et »C« på highscore tavlen for at få uendeligt liv.

Og så til pokene. Brian gav os allerede sidste gang pokes til uendelig energi i **SENTINEL.** Men her kommer to andre pokes til det samme spil.

POKE 1212,12
POKE 9462,173
SYS 16128

Det skulle give robotterne røntgen-syn. Højst besynderlig effekt.

Så er der pokes til

BOMB JACK II
POKE 7053,200
SYS 3303
Uendelig energi

og MUTANTS
POKE 9273,230
SYS 4096

Og så til sidst til
KILLER RING
POKE 20898,234
POKE 20899,234
POKE 20900,234
SYS 32777

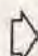
Nu håber jeg sandelig at der virkelig er et spil, der heder sådan. Ellers ville det jo være spild af plads at trykke pokes til det.

Brian skriver iøvrigt at hvis der er et specielt spil vi gerne vil have pokes til, så forsøger han sig gerne. Nogen forslag?

Mens vi har reserveret pladsen for de to poke-ekvilibrister Bo og Brian, har der selvfølgelig hobet sig en masse andre breve op. Dem tager vi fat på nu.

Der er åbenbart mange måder at lave pokes til
BOMB JACK
Bo Jørgensen havde en lige før.
Martin V. Jensen i Viby J. foreslår
POKE 6819,173
SYS 3101

Og fra Nis Bank Lorenzen i Horsens har vi fået endnu et:
POKE 5112,0
SYS 3101



Nis (alias City Soft) har et par pokes mere:
RAMBO
POKE 6099,173
RUN

COMMANDO
POKE 2180,253

GREEN BERET
POKE 14823,126

Eg Egemarke i Stenløse har siddet og fumlet lidt med **SILENT SERVICE** og fundet frem til en nem måde at skaffe ny ammunition på. Bare afbryd spillet med RUN/STOP, og start det derefter igen med RUN. Vupti.

ORPHEUS IN THE UNDERWORLD
POKE 18870,234
POKE 18871,234
SYS 9728

JEEP COMMAND
POKE 32627,241
SYS 16384

BACK TO REALITY
Q for at resette
POKE 20109,173
SYS 16384

Ole har også to tips som han ikke vil fortælle hvad duer til. Det kan man så selv finde ud af.

Carsten Andersen i Ålsgårde, der har siddet og leget med spirtene i

MOON BUGGY
Han skriver han har fundet nogle løkker til Snydehjørnet.

FOR n = 13440 to 13504
Fjerner sten

FOR n = 13760 to 13824
Fjerner lille bil (jeep)

FOR n = 13690 to 13760
Fjerner skud fra lille bil

FOR n = 14208 to 14272
Fjerner miner

sendt os disse

POKE 22535,169
POKE 22536,252
POKE 22537,234
Og så var det altså SYS 5120

Karl-Petter's brev er længere end det. Der er også pokes til

MANIC MINER
POKE 16632,0
Disable Sprite/Sprite
SYS 16348

og

WHO DARES WINS II
POKE 5941,169
POKE 5942,0
POKE 5943,234

Usårlighed
SYS 16384

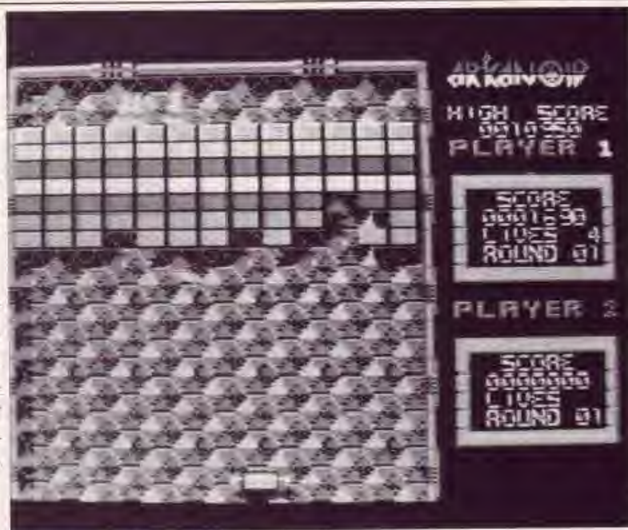
Og et tip til

ARKANOID

Vi har fået et tip til Arkanoid fra **Karsten Toksvig** i Skals.

Han plejer ellers at nøjes med at hjemsøge highscorelisten, men nu har vi altså også glæde af ham her.

»Vælg 2-player mode. Når det er 2'erens tur, SKAL spilleren ta' alle bogstaverne, der falder ned. Efter et stykke tid får man »x-tra« liv, hver gang man rammer »en kasse«. Man kan få op til 87 liv.«



PAPERBOY
Kast en avis på et bord så har du 3 point i bonus. Kast så en avis gennem vinduet på et hus som skal have avis. Du får nu 99 point, det største man kan få.

URIDIUM
Fra Mikkel Bo Sørensen har vi fået en lille snyderutine til Uridium. Den virker kun på originalversionen, så så gælder det om at have sådan en, på bånd endda.

Rutinen er ganske simpel. Du indtaster den, sætter dit Uridium-bånd i og skriver RUN. Når meddelelsen »Pres Play on Tape« kommer, så skal man trykke »play« på båndoptageren, og så klarer programmet selv resten!

Næste brev er fra **Ole Bentsen** i Horsens. Det er blevet til mere stikkeri i

IRIDIS ALPHA
POKE 23060,76
POKE 23061,30
POKE 23062,90
SYS 16384

LAZY JONES
POKE 4063,173
SYS 2061

CHAMPIONSHIP WRESTLING
Hvis din modstander får dig ned, så ryk opad, og tryk på knappen, når du er nede.

FUTURE KNIGHT
På titelskærmen: Hold BUG87 ned på samme tid, så bliver baggrunden grå, og....

Det næste vi har på programmet er så vidt jeg ved lidt af en nyskabelse. Det er

Jeg går ud fra at meningen er at hvis man fylder alle de nævnte adresser med 0, så bliver spirtene defineret til at være tomme, og på den måde undgår man at støde ind i dem. Meget smart. Moon Buggy startes igen med SYS 5120

Hvis man godt kan nøjes med mere almindelige pokes til Moonbuggy er der hjælp at hente i Norge. Karl-Petter Lindegaard i Oslo har

de-hjørnet

```
10 PRINT CHR$ (147)
20 FOR A = 49152 TO 49202:READ B:POKE A,B:NEXT
30 SYS 49166
40 DATA 162,20,189,33,192,157,198,224,202
50 DATA 16,247,76,0,224,32,44,247,169,0
60 DATA 141,32,208,32,108,245,169,192,141
70 DATA 239,3,76,167,2,169,76,141,65,13
80 DATA 169,249,141,66,13,169,12,141
90 DATA 67,13,108,0,128
```



Det sidste brev, der når at komme med denne gang, er fra Michael Madsen i Malmø. Han har sendt os et brev med to highscores, og snydepokes til selvsamme to spil! Men lover at han ikke har snydt da han lavede rekorderne.

SPACE HARRIER
POKE 6543,0
Kan ikke blive skudt
POKE 6059,0
Kan flyve gennem næsten alt
POKE 2456,69
Hurtigt
POKE 14631,127
Langsomt
SYS 2128 starter spillet

Og i DOOM DUNGEON skal robotten om jeg så må sige være programmeret således

Højre, Op, Fire, Fire, Højre, Fire, Venstre, Fire, Ned, Venstre, Højre, Højre.

Hvis man hellere vil prøve sig frem selv, men er ved at være lidt ked af de indledende baner, er løsningen selvfølgelig et uendeliglivsprogram. Og det kommer her.

Når du har skrevet listningen ind, tast så RUN og hvis »OKI DOKI« kommer frem tast så SYS 49152 og du får uendeligt liv.

Det var en ordentlig omgang tips & trick, men nu er der heller ikke mere. Mor dig godt.

Martin

```
10 FOR I = 49152 TO 49220: READ A: C = C + A: POKE I,A: NEXT: IF C = 7747
   THEN PRINT »OKI DOKI«: END
20 PRINT »FEJL I DATALISTNING, CHECK DEM STRAKS« END
30 DATA 169,1,168,170,32,186,255,169,0,32,189,255,32,213,255,169,96,141,45,9
40 DATA 169,1,141,215,8,162,29,189,39,192,157,96,1,202,16,247,76,32,8,120,72
50 DATA 169,76,141,241,69,169,118,141,242,69,169,1,141,243,69,104,88,76,0,68
60 DATA 169,165,141,16,16,76,0,12
```

Det andet spil Michael Madsen har taget under behandling er

DRAGONS LAIR II
Første tips (eller skal vi kalde det løsningen på gættekonkurrencen) til THRONE ROOM:

Venstre
Undgå kæmpe hånd

Højre
Undgå stråle fra midten

Tryk FIRE
Hug ned på kæmpe hånd

Op
Hop over stråle

Venstre
Undgå stråle

Ned
Undgå stråle

Op × 8
Undgå roterende disc

Højre
Undgå stråle

Op × 8
Undgå rot erende disc

Op
Hop op i tronen



Delta

Thalamus. Commodore 64, 178 bånd, 259 disk

Delta er programmet af Stavros Fasoulas, Sanxion mesteren, hvilket lover god grafik og hektisk gameplay. Superfinnen har bestemt heller ikke skuffet sine fans denne gang!



Endnu engang er jorden i fare. Dennegang er det Hsiffy'erne (ingen stavefejl) der er ude efter vor kære fødeplanet. En Hsiffy er ikke ligefrem en, du vil gå hen og blive gode venner med - de er grimme, slimede og gule med skæve tænder. Tilmed snyder de i poker, mishandler deres mødre, og kører over for rødt!

Du skal som medlem af kampgruppen DAMOCLES bekæmpe hsiffy'erne i 32 levels hæsblæsende action. Hsiffy'erne angriber i forskellige rumskibe, der kommer hvinende imod dig med hårdarbejdende kanoner. Nogle af skibene flyver i ring om et blåt rumskib, og den eneste måde at dræbe den formation på er at skyde det blå, hvilket ikke er helt let pga diverse flak fra de omkringflyvende. Hvis man skyder en hel formation, får man en credit. På den måde kan man spare op til udvidelser til fighteren, f.eks. dobbelt laser. I den nederste border af skærmen er der en række ikoner, der illustrer dine udvidelser og en der viser hvor mange credits, du har samlet. En gang imellem kommer der en masse ikoner flyvende hen over banen. Nogle er grå og andre blå. De grå tjener kun det formål at ødelægge dig. De blå er udvidelser, du kan samle op. Antallet af blå afhænger af dine credits. De udvidelser, du kan få er som følger: Extra speed, More bullets, Multiple fire (skud i alle retninger), Fish Weapon (missiler), Protector (en tingest, der fløjter rundt om dit rumskib og kværner alt i nærheden), Warper (Tiden går langsommere, så alle fjender bevæger sig med sneglefart) og Supa Shield (udødelighed). Alle udvidelser har en pris. Extra speed koster 1 credit mens Supa Shield koster syv. Alle udvidelser virker kun i et begrænset tidsrum, hvorefter de falder væk. Det er ret så rockeragtigt at flyve rundt med alle udvidelser i brug!

Grafikken i Delta er virkelig ud over det normale. Der er flere bordersprites end bølger på havet og Hsiffy'ernes rumskibe er farverige og detaljerede.

Lyden er også fin, men ikke op til Rob Hubbards normale standard, lyden på Mix-e-load loader er næsten bedre. Musikken i spillet minder lidt om Knucklebusters, men der mangler bare trommerne og den fede bas. FX fejler heller ikke noget, bortset fra den svage laserlyd. Jeg vil gerne høre et brøl efterfulgt af lyden af smeltende metal, når jeg skyder - ikke et »ping«.

Delta har et bestemt mønster af angrebsformationer, som man bør/skal lære udenad for at klare spillet. Lidt ensformigt i længden - jeg vil hellere kastes ud i det totalt uforudsete.

Præsentationen er i top - den sædvanlige Thalamus-kvalitet. Thalamus sætter rekord i at holde folk underholdt mens de venter på at spillet skal loade ind. Denne gang er det blevet til Mix-e-load, et system opfundet af Rob Hubbard. Et musikstykke kører mens spillet loader, og så har du mulighed for at ændre på de forskellige instrumenter med et joystick. Der kan laves ret så fed musik, hvis man har check på hvordan det virker - næsten bedre musik, end det der er i spillet.

Delta er værd at bruge penge på, hvis man ikke har noget imod det uvarierede angrebsmønster.

+ En af de bedste shoot'em'up til dato. Load-systemet.
÷ Ingen variation i angrebsformationerne. Kunne godt ligne en Nemesis licens!

Grafik	**95%**
Lyd	**80%**
Præsentation	**95%**
Underholdning	**80%**
Pris/Kvalitet	**80%**

Lars Jørgensen

Aliens

Amerikansk version
Electric dreams, disk 259, bånd 178



Her har vi så den amerikanske licens af den berømte film. Jeg vil ikke ligefrem sige at de har klaret det godt derovre. Spillet består af 6 mindre »under-spil«, der alle er bygget over scener fra filmen.

Det første spil kunne du købe til din Commodore 64 allerede i 1985, dengang hed det bare Masters of the Lamps. Nu er du ikke den søde lille dreng på det flyvende tæppe, men et rumskib. Spillet foregår dog præcis på samme måde ved at flyve igennem en masse ringe til en ret fed basmusik. (Musikken var bedre i **Masters of the Lamps!)**

Når du lander, drøner alle gutterne ud af rumskibet, hvilket resulterer i at de farer vild. Gå ud og få fat i dem og led dem tilbage til rumskibet, før de søde Aliens finder dem. Hvis du skulle være så (u)heldig at møde et par af de slemme, skal dit medfølgende maskingevær nok klare de mindre uoverensstemmelser, der fremkommer. Hvis en af gutterne skulle være så uheldig at blive fanget af en Alien, vil han stadig have en chance for at blive reddet, hvis man hurtigt styrer een af de andre ind i samme rum. Så bliver Aliens'ne forvirrede og slipper den fangede.

Næste bane er heller ikke specielt spændende. En 2 tons ståldør står mellem dine venner og friheden. De har fået rigget en laserbrænder op og er i fuld gang med at hærge døren, da det lige pludselig vælter ind med Aliens. Grib en flammekaster og hold dem på afstand indtil døren er brændt væk.

Når man kommer igennem døren, vader man direkte ind i et ventilationssystem, hvor der samtidig er fyldt med Aliens. **Pac-man** uden prikker. Alle dine venner er udstyret med en håndgranat, så hvis der skulle komme en Alien lidt for tæt, kan den sprænges - det er bare lidt surt at han ikke kan kaste den. Manden bliver nødt til at ofre sit liv...

Newt er faret vild i labyrinten. Ripley har 17 minutter til at finde hende og få hende tilbage til rumskibet. Sikken fantasi, de har udvist hos Electric Dreams her i den næstsidste del af spillet.

Så kom vi til sidste del. Her er dronninge-Alien'en blevet mopset på Ripley, men Ripley den seje pige er klatret ombord i en powerloader (en form for truck med to arme). Nu skal du styre trucken, hvis opgave er at smadre Dronningen (altså Alien-dronningen!) med truckens to arme, og så smide hende ud af luftslusen. Klarer du det, kan du se et flot grafikbillede - The Final Screen.

Aliens fra Electric Dreams har slet ikke opnået at fange spændingen på samme måde som den engelske version fra samme firma. Grafikken varierer fra super til klam. Mellem hvert »spil« er der nogle ret så lækre digitaliserede billeder fra filmen, men selve spillet har kun en gennemsnitlig grafik. Lyden er elendig. Musikken er utrolig dårlig, som den er i alle andre amerikanske spil. FX har det på samme måde. Aliens er heller ikke ligefrem underholdende. Hvis du har købt spillet for at sidde og gyse foran skærmen, vil jeg foreslå Dus med Dyrene i stedet for - samme spændingsniveau. Præsentationen er i top som alle spil fra Activision (Electric Dreams har kun importeret det). Men alt-i-alt: Ikke et program, jeg ville bruge penge på.

+ 6-1-eet for samme pris som et almindeligt spil
÷ 6-dårlige-i-eet

Grafik	65%
Lyd	20%
Præsentation	90%
Underholdning	45%
Pris/kvalitet	40%





Leaderboard II

Så kom, hvad vi alle har ventet på - Leaderboard med træer og sand. Godtnok er der kun to baner i stedet for fire på den originale Leaderboard version, men spillet er stadig superbt.

Access
Bånd 178, disk 259,

Jeg vil ikke skrive spalte op og spalte ned om denne version, da den spiller på præcis samme måde, som den foregående. Bortset fra at det jo kræver lidt teknik, når der er bunkere og træer i vejen. Jeg kunne dog godt tænke mig at »Spejlæg« funktionen var med (bolden rammer så hårdt ned i sandet i en bunker, at den begraves, så nedslagsstedet ligner et spejlæg), men det er så også den eneste mangel.

Grafikken er ret god - især animationen. Træerne kunne dog godt have været grønne. Lyden er god, men der er ikke så mange baner, så det kan godt blive lidt monotont i længden. God præsentation - sædvanlig Access standard. Mange options på startskærmen, og virkelig godt skærmlayout. Jeg synes ikke, at Leaderboard II er alle pengene værd; der er kun halvt så mange baner, og spillet er præcis det samme som I'eren, men har du ikke købt den endnu, har du nu mulighed for at bytte to baner for lidt mere grafik.

Grafik	80%
Lyd	65%
Præsentation	90%
Underholdning	90%
Pris/Kvalitet	80%

BALLBREAKER

CRL

I sidste nummer gjorde vi et stort nummer ud af Krak Out og Arkanoid, to programmer spundet over det go'e gamle Break Out-arkadespil. I den forbindelse kom vi også ind på at CRL ville komme med deres bud på et Break Out-spil, her adskillige år efter originalen.



Personligt var jeg lidt skuffet over **Krak Out** og **Arkanoid.** Det er nok lidt uretfærdigt for begge er flot udførte programmer med masser af fine detaljer og godt gameplay. Men det ultimative Break Out-program mangler vi stadig. Og det er i hvert fald heller ikke BallBreaker.

BallBreaker er sådan set mere ambitiøst tænkt end de to andre. I stedet for at spille på en flad plade, som man gør i alle andre Break Out-spil, er dette i 3D. D.v.s. når det kommer til stykket spiller man alligevel kun på en flad plade, men det er indrettet så snedigt at muren, man skal nedbryde, falder sammen efterhånden som man rammer den, så det hele kommer ned på det niveau hvor man kan ramme det.

Nu er det sådan i Break Out-spil at det bedste trick man kan lave er at få sin bold om bag muren hvor den så helst skal rode rundt og forårsage så store ødelæggelser som muligt inden man skal gribe den igen. Det får i BallBreaker en lidt ny vinkel, fordi alle huller man laver i mure i starten bliver fyldt ud af nye sten fra oven. Undtagen nogle sten, som er større end de andre og derfor ikke kan komme ned i hullerne.

Den slags detaljer kunne der komme en masse ud af, hvis spillet i øvrigt havde været lavet bedre. Men som det er nu går det hele i vasken, fordi CRLs spildesigner tilsyneladende har glemt at man også skal kunne spille spillet. Grafikken er ganske flot, med store farvestrålende figurer (måske mere farvestrålende end smagsfuldt), men da hele spillet skal kunne være på skærmen, endda i 3D, så bliver spillepladen jo mindre i takt med at figurene bliver større. Da battet samtidig er temmelig klodset at styre rundt med, skal man ikke gøre sig for store forhåbninger om nogensinde at nå længere med spillet end til at forsøge at holde bolden på banen.

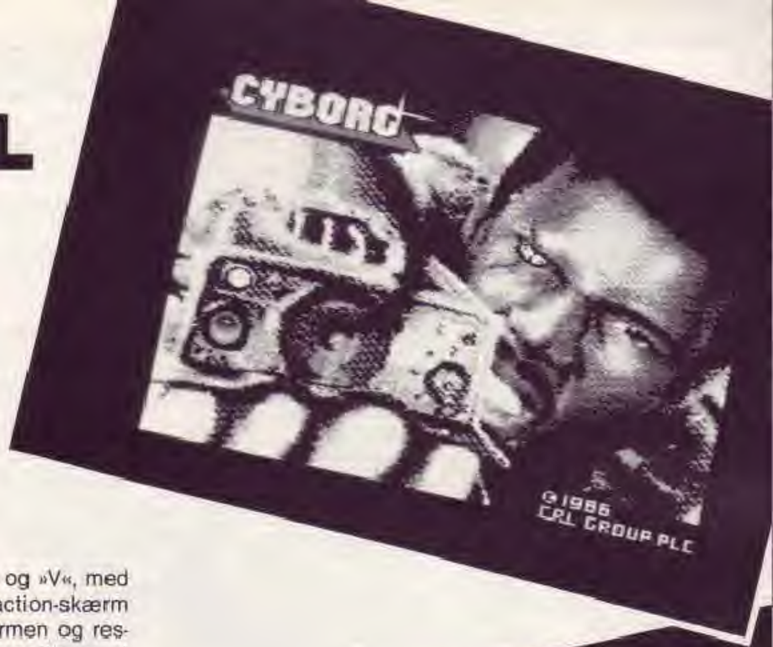
Der er en sætning i relativitetsteori, der siger, at hvis en ting har en vis energi, er det umuligt at holde den inde i en lille lukket kasse. Det kan være det er den CRL forsøger at illustrere.

+ Et par nye ideer
÷ Spillet er for klodset

Grafik	80%
Lyd	60%
Præsentation	50%
Underholdning	30%
Pris/Kvalitet	30%

Martin

Cyborg, CRL



Året er 2087, (100 år til folkens), og en asteroide bliver opdaget et sted på den anden side af Saturn, dt er der jo i og for sig ikke noget galt med. Det var ikke nogen specielt stor asteroide eller en specielt hård en, den var som asteroider er flest. Men en ting var foruroligende; den havde kurs præcis mod jorden og ville rent faktisk komme i besværlig meget nærkontakt om 70 dage.

En syv mands gruppe blev sendt ud på den interplanetariske klippeblok for at se på sagen. Men 5 dage efter at de var ankommet blev radio-kontakten afbrudt. Et eller andet var sket i deres ende af ledningen. Noget måtte gøres, men det ville ikke være en opgave, som var menneskeligt mulig. Og så er det hen af de tider hvor hybridmanden (Fordanskning af Cyborg) må tage affære.

Du er landet på asteroiden Avernus, og tøfler hen til det skib, som dine forgængere efterlod. Inde på deres databank har de efterladt en besked. »Vigtigt! Ikke asteroide, rumskib. kode er 1512. Forbandet. De er her. Gud hjælpe os.«.

Så du fortsætter til du kommer til de underjordiske huler, hvor du både får brug for 1512 og din Blast-Arm.

Spillet er et af de hersens arkade-adventures álá »Short Circuit« og »V«, med en minimal action-skærm øverst på skærmen og resten fyldt af en monitor og et kontrol panel.

På action-skærmen ser du så Hr. Hybrid og hans nærmeste omgivelser, og kontrol panelet er så de 10 kommandoer som blikmanden kan udføre, udover at gå og skyde.

Den dybere mening med spillet er så at gå ned i de underjordiske gange og finde de forliste eventyrere og standse asteroiden. Nemt nok, hvis spillet ville lade mig gå igennem dørene, det skal nemlig ske igennem den helt rigtige pixel, og hvis spillet ville lade mig komme ud af dets terminal system (Det rigtige ord er EXIT). En anden måde spillet ynder at standse mig er ved at køre ned, dette kan muligvis skyldes at CRL ikke har sendt os en 100% færdig version, men så har de glemt at fortælle mig det.

Der er en del at finde ud af i CYBORG, men det er dog enormt så irriterende og ugennemprøvet det virker.

Grafik	70%
Lyd	70%
Præsentation	50%
Underholdning	70%
Pris/Kvalitet	70%

Otto



HIGH SCORE Listen

★ : **ny rekord**

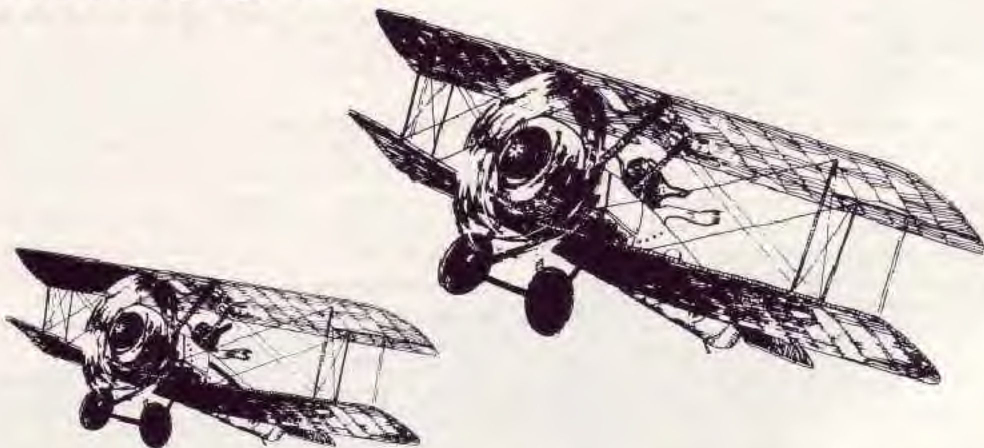
Her har Highscorelisten så klemt sig ind denne gang. Danmarks bedste scores i 200 spil. Og der er kamp om pladserne. Igen i denne måned er over 70 nye kommet ind på listen (dem med stjernerne), og 70 dårligere scores og gamle spil er røget ud. Kan du konkurrere, eller har du en god score i et nyt spil? Så få dit navn blandt Danmarks bedste.

* ACE	67600	Karsten Toksvig, Skals
* Ace of Aces	23900	Peter Andreasen, Odense
* Arkanoid	325300	Karsten Toksvig, Skals
* Avenger	23%	Mads Jensen, Tune
Aliens	18380	Michael Knudsen, Lyngby
Alleykat	3859700	CT-KP, Skals
Antiriad	155065	Per H. Hansen, Holme-Olstrup
Astro Chase	52930	Rasmus Bertelsen, Holte
B. McGuigans WCB	21854600	Bo Tranberg, Roslev
Battle of Britain	90%	Svend Ove Olsen, Slagelse
* Battle through Time	849800	Ole Bentsen, Horsens
* Bazooka Bill	27500	Thomas Hinton, Broby
* Beach Head	492000	Karsten Toksvig, Skals
Beach Head II	388900	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
* Biggles	28152	Jeppe Rasmussen, Egå
Blade Runner	21879	Michael Nielsen
Blagger	112310	Lars Jacobsen, Ballerup
* Blue Max	30620	Jørn Ole Hansen, Rønne
Bomb Jack	5116400	Jesper Munk
* Bomb Jack II	298400	Per Sørensen, Regstrup
* Boulderdash 1	126789	Jan Nielsen & Anders Bak, Kerteminde
* Boulderdash 2	96590	Jan Nielsen & Anders Bak, Kerteminde
* Boulderdash 3	512765	Jan Nielsen & Anders Bak, Kerteminde
Boulderdash 4	12901	Per H. Hansen, Holme-Olstrup
Bounder	1160671	Kim Erichsen, Stensved
Bounty Bob Strikes Back	102710	Tina Overgård, Løgstør
Bowling	388	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
Breakthru	17490	Jens Peter Christense, Assens
Bruce Lee	1714275	Knud Sørensen, Hvidovre
Burnin' Rubber	197375	Karsten Toksvig, Skals
* Cauldron II	38250	Nicolai Andersen, Holte
* Chuckie Egg	797320	Karsten Toksvig, Skals
Challenger	12335	Arnt Rem, Ishøj
Chicken Chase	78412	Rasmus Bertelsen, Holte
Cobra	85100	Jacob Christensen, Assens
Combat Lynx	379400	Bo Jensen & Michael Nielsen
Commando	14810500	Lars Randa Jensen, Hobro
* Crackers Revenge	11920	Karsten Toksvig, Skals
* Crazy Comets	55300	Karsten Toksvig, Skals
Dan Dare	8266	CT-KP, Skals
* Daley T. Decathl.	44612	Claus Hansen, Fjenneslev
* Decathlon (Activi.)	11245	Brian Bach Rasmussen, Århus
* Defender	2576550 (wave 226)	Mr. BURP, Norge
* Dragons Lair 2	56436	Michael Madsen, Malmø
Desert Fox (Strategy level)	99999	Per H. Hansen, Holme-Olstrup
Donkey Kong	22000	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
Dynamite Dan	1211	Torben Andersen, Hedehusene
Encounter	51100	3 gegen Holte, Sønderborg
Exodus	8198	Arnt Rem, Ishøj
Exploding Fist	2344800	Per Madsen, Hobro
Exterminator	138372	Michael P. Petersen, Kbh. NV
Falcon Patrol	158640	Bo Tranberg, Roslev
Falcon Patrol 2	43680	Bo Tranberg, Roslev
Fast Tracks (5 omgange)	01:02:12	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
Fighter Pilot	17 fly	Arnt Rem, Ishøj
Fireant	52000	Karsten Toksvig, Skals
Firelord	126540	Robert Johnsen, Glostrup
Fist II	904656	Rune Jakobsen, Ballerup
* Fist II Tournament	2605200	Claus Hansen, Fjenneslev
Flight Deck	5900	Arnt Rem, Ishøj
Formula I	249560	Arnt Rem, Ishøj
Fort Apocalypse	89158	Per H. Hansen, Holme-Olstrup
Frankie Goes...	63%	Karsten Tokvig, Skals
* Friday 13.	652400	Karsten Toksvig, Skals
* Galaxy	581220	Karsten Toksvig, Skals
* Galivan	91500	Per Sørensen, Regstrup
* Gauntlet	458530	Per Sørensen, Regstrup
* GEOS	424242	Rasmus K.K.
Ghost'n'Goblins	1518500	Niller Eriksen & Knut Rathjen, Skive
Gladiator	49650	Claus Vadstrup, Skovby
Goonies	79270	Sune Møller, Blovstrød
GORF	24500	3 genge Holte, Sønderborg
* Green Beret	1957300	Karsten Toksvig, Skals
Gryphon	105300	Søren Møler, Roslev
Guardian	79215	Michael Knudsen, Lyngby
Gyropad	19050	Karsten Toksvig, Skals
Gyroscope	4560	Robert Johnsen, Glostrup
* Gyroscope 2	5232	Michael Grandt, Esbjerg
Gyruss	1232150	Brian Nielsen, Gørlev
High Noon	47500	Lars Jacobsen, Ballerup
Hollywood or Bust	215035	Steffen K. Jacobsen, Viborg
Hunchback	60600	Kresten Jeppesen, Skals
Hunter Patrol	248110	Per H. Hansen, Holme-Olstrup
Hypersport	158610	Christian Jensen, Værløse
I.C.U.P.S.	48793	Sune Møller, Blovstrød
* Impossible Mission	26813	Brian Bach Rasmussen, Århus
* Int. Karate	178300	Kenneth Klarskov, Svebølle
Int. Karate II	102000	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
Int. Soccer (level 9)	12-0	Keit Thomsen, Valby
Iridis Alpha	20100	Peter A. Jensen, Greve Strand
Jack the Nipper	100%	Thomas Bøjden, Slagelse
Jail Break	781900	Thomas Bøjden, Slagelse
Jeep Command	155790	3 gegen Holte, Sønderborg
Johnny Reb 2	375	Karsten Toksvig, Skals
* Kick Start	18.96 sek.	Kristian Jensen, Køge
Kung Fu Master	485875	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
* Krack Out	1312130	Ole Bentsen, Horsens
* Leaderboard Golf	-17	Claus Hansen, Fjenneslev
Le Mans	1595600	Søren Tranberg, Roslev
Lightforce	146150	3 gegen Holte, Sønderborg
* Marble Madness	159900	Teis Brøting, Østbirk
Mission A.D.	114224	CT-KP, Skals
Mission Elevator	150000	Karsten Toksvig, Skals
* Mikie	111900	Per Sørensen, Regstrup
* Motormania	85065	Kent Rasmussen, Gelsted
* Mutants	148000	Karsten Toksvig, Skals
Movie Monster Game	28220	Bo R. Pedersen
Mr. Doo	6000000	Gert Jespersen & Poul Nielsen, Ribe
Mr. TNT	128170	Michael P. Petersen, Kbh. NV
Mr. Pacman	35530	Gert Jespersen, Ribe
* Nemesis	152100	Tov Are Jacobsen, Oslo
* Neptune's Daughter	1161500	Karsten Toksvig, Skals
Night Mission (play mode 0)	1189750	Per H. Hansen, Holme-Olstrup
Night Mis. Pinball	522400	Michael P. Petersen, Kbh. NV
* Ninja Master	114600	Ole Bentsen, Horsens
* Ole'!	61555	Nicolai Andersen, Holte
Olympia 2	593	Keit Thomsen, Valby
Olympic Skier	908	Rasmus Bertelsen, Holte
O'Relleys Mine	538900	3 gegen Holte, Sønderborg
Outlaws	18600	Henrik Nielsen, Hurup Thy
Panther	51340	Karsten Toksvig, Skals
* Paperboy	96400	Jesper Dansholm
Paradroid	315200	Anders Christensen, Vejle
Parallax	39600	Per H. Hansen, Holme-Olstrup
Ping Pong	108040	CT-KP, Skals
Pipeline	165810	Per H. Hansen, Holme-Olstrup
Pitstop II (Pro-level)	54 point	Michael Nielsen
Pogo Joe	606010	Rasmus Bertelsen, Holte
Pole Position	139800	Karsten Toksvig, Skals
* Pooyan	1010400	Anders Christiansen, Hvidovre
* Popeye	1610400	Anders Christiansen, Hvidovre
Potty Pigeon	19650	Rasmus Bertelsen, Holte
Punchy	40991	Rasmus Bertelsen, Holte
Radar Rat Race	29500	Tommy Hansen, Farsø
* Raid on Bug. Bay	147000	Karsten Toksvig, Skals
Raid over Moscow	547300	Esben Lyager, Nuuk, Grønland
Rambo	6890000	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
Revs	1.28.5	Erik Christensen, Herfølge
River Raid	200000	Claus Jørgensen, Bogense
Robin of the Wood	98%	Carsten Blid, Helsinger
Rock'n Bolt	8866,70	Michael Henriksen, Strib
Rock'n'Wrestle	98200	Kristian Madsen, Middelfart
Rollin	19960	Rasmus Bertelsen, Holte
Run for Gold (800 m.)	1:43:40	Kenneth Andersen, Hjortshøj
Saboteur	191000	Ronnie Madsen, Løgstør
* Sanxion	2840100	Karsten Toksvig, Skals
* Satans Hollow	1520000	Per Sørensen, Regstrup
Scooby Doo	34600	Rasmus Olsen, Sørby
Scramble 64	18580	Michael P. Petersen, Kbh. NV
Seafox	323350	Keit Thomsen, Valby
* Seawolf	750900	Karsten Toksvig, Skals
Shogun	27 venner	BMC
Silent Service (tons sænket)	910100	Karsten Toksvig, Skals
Skate Rock	88650	Robert Johnsen, Glostrup
Skeet Shooting	24 ramte	Lars Henrik Andersen, Thorsted
* Skramble	200280	Champ of UNC, Norge
Skramble II	77010	Karsten Toksvig, Skals
* 43	118100	Karsten Toksvig, Skals
Slam Ball	4209300	Karsten Toksvig, Skals
10th Frame	211	Kim R.R. Hansen, Hillerød
1942	403850	Nick Jensen, Hobro
Solo Flight	10460	Arnt Rem, Ishøj
Solo Flight II	16820	M. Stausgaard, Valby
Sorcery	14300	Rasmus Bertelsen, Holte
* Space Harrier	502600	Michael Madsen, Malmø
* Space Pilot	120600	Jan Nielsen & Anders Bak, Kerteminde
Space Pilot 2	633000	Karsten Toksvig, Skals
Speed King (Silverstone 1 omgang)	1:10:2	Leif Larsen, Nykøbing F.
Split Personalities	32400	Peder Rasmussen, Fredericia
Spy Hunter	834845	Nick Jensen, Hobro
* Street Surfer	9938	Michael Pedersen, Storvorde
* Strike Force Harr.	105 hits	Arnt Rem, Ishøj
* Super Bowl, (mod C64)	52-31	Claus Hansen, Fjenneslev
Strongman	38100	Christian Lund, Ulfborg
Super Bowling	86	Søren Tranberg, Roslev
Super Cycle (level 1)	286940	Søren W. Hansen, Viby J.
Super Pipeline	138160	Bo Tranberg, Roslev
Super Zaxxon	17900	Arnt Rem, Ishøj
Survivor	1974230	Michael P. Petersen, Kbh. NV
Tapper	318225	Henning Dahl, Vildbjerg
Terra Cresta	195800	Jens Peter Christensen, Assens
* Terminator	6000	Karsten Toksvig, Skals
* Thrust	186030	Karsten Toksvig, Skals
* Tiger Mission	213700	Jan Nielsen & Anders Bak, Kerteminde
* Tomahawk	3635	Hedin Christiansen, Torshavn
Trap	34300	Kim Erichsen, Stensved
Uchi Mata	314355	Claus Jørgensen, Bogense
Up'n'Down	759400	Nick Jensen, Hobro
Uridium	*1039050	Lars Nielsen, Ribe
V	28400	Michael Knudsen, Lyngby
* Warhawk	2050785	Peter Jensen & Kenneth Jørgensen
West Bank	76260 (Day 9)	Henrik Nielsen, Hurup Thy
* Who Dares Wins I	178700	Jan Nielsen & Anders Bak, Kerteminde
Who Dares Wins II	102610	Erik Thygesen, Nysted
* Wizard of Wor	756900	Ole Bentsen, Horsens
Wizard's Lair	38% 106870	Michael Moustgaard, Hedehusene
* Xevious	196350	Per Sørensen, Regstrup Assens
* Yie Ar Kungfu II	213400	Per Sørensen, Regstrup Olstrup
* Z	250700	Per Sørensen, Regstrup Assens
Zaxxon	77450	Michael P. Petersen, Kbh. NV
Zone 7	20800	Karsten Toksvig, Skals
Zorro	109800	Per Madsen, Hobro

Auf Wiedersehen Monty

Gremlin

Du har set Mutant Monty, du har hørt hørt Monty On The Run, men her kommer en smagsprøve på Auf Wiedersehen Monty den tredje og, hvis man skal tro titlen, sidste i serien om Monty the Mole's eventyrlige bedrifter.



I Mutant Monty følger vi Monty, der i et forsøg på at holde varmen, spurter rundt i en nedlagt kulmine, og så var der det med den dame i nød. I Monty On The Run må vores allesammens muldvarp flygte for livet, bare fordi han kom til at samle noget guld op på vejen. Men også denne gang brillerer Monty og kommer med et skib til Gibraltar. Desværre får den omspændende retsorganisation »Intermole« nys om heltens gemmested og Monty må endnu engang tå benene på nakken.

Nu gider Monty ikke mere, det skal være slut. Denne gang gemmer jeg mig et sted hvor ingen andre kan finde mig, på Montos. Montos er en lille ø i det græske øhav, som ingen, ikke engang dem som laver verdenskort, har hørt om.

Men øer hænger ikke på træerne, Monty må rejse gennem hele Europa for at samle penge til øen. Fra syd til nord, fra vest til øst, selv igennem Danmark kommer muldvarpen. Du kan rejse hele vejen til fods, men du kan også flyve ganske enkelt ved at »låne« flyvebilletter undervejs, i lufthavnene kan man hoppe ombord i et fly, og så er Monty flyvende. Det er selvfølgelig den totale katastrofe, Monty farer rundt i luften og skærer halerorene af på andre flyvere.

Men det er jo ikke nok bare at vade rundt, der skal også arbejdes lidt for sagen. Ting, som du finder rundt omkring, skal flyttes fra et sted til et andet. F.eks. skal du stjæle Mona Lisa, og bagefter sælge til den højest bydende.

Mange af de ting du skal gøre er nødvendige for at komme videre, du skal reparere liften før du kan rejse op i bjergene osv.

Jeg forsøgte i det små at tegne et kort over de steder Monty kom hen og langsomt, men sikkert, opstod der et Europakort på mit papir; de har rigtig gjort noget ud af det.

En anden ting som der er gjort meget ud af er at give hvert land et bestemt kendetegn, for det man bedst kender det for.

Frankrig bliver repræsenteret af Eiffeltårnet og en bunke vinflasker, Spanien med en fodbold og Danmark, smigrende nok, med grise.

For dem der ikke rigtig kan følge med er Auf Wiedersehen Monty et ladders & platforms spil af den mere avancerede type. Der er masser at gøre, og der er virkelig smurt tykt på. Alle den slags platforme du kan tænke dig er der, og vinen kan have visse besværlige bivirkninger. Prøv også at tage pladsen i Luxembourg, Monty får rigtigt svunget benene.

Og nu vi er ved musikken. Hvis du kan huske Monty On The Run, så kan du også huske det overseje stykke harmonika jamm som den kunne præstere. Titel melodien til Auf Wiedersehen Monty er en værdig efterfølger, og hvis den ikke er bedre end Monty On The Run, så er den ihvertilfælde langt bedre end noget andet jeg har hørt for nylig. Og så danser Monty break-dance til. Ydermere er mange af de lande som Monty kommer til, blevet udstyret med en lille jingle, som bliver spillet hvergang du krydser grænsen.

Auf Widersehen Monty er sin båndvægt værd i guld, også selv om det er et ladders & platform spil. Sagen er nemlig den at det er et stykke gennemarbejdet software, man kan mærke at programmørerne har givet sig tid, til at pusle om detaljerne og den slags burde værdsættes lidt mere. Den eneste fejl jeg kan finde på, er at der ikke er nogen Hi-score liste man kan skrive »I want to cheat« på.

Grafik	85%
Lyd	90%
Præsentation	85%
Underholdning	90%
Pris/Kvalitet	90%

MORE SPRITES I AMIGA BASIC

I sidste nummer så vi, hvordan man får en SimpleSprite frem på skærmen. I dette nummer vil vi gå et skridt videre og se på »Attached Sprites« og MoveSprite kommandoen. Desuden vil vi også se, hvordan man med et kort program kan ændre WorkBench pilens form.

WORKBENCH PILEN ER OGSÅ EN SPRITE.

Den vågne læser vil sikkert have undret sig lidt over, at vi reserverede sprite kanal 1 i stedet for kanal 0 i sidste månedes program eksempel. Det skyldes at Intuition altid reserverer kanal 0 til WorkBench pilen. Selv om WorkBench pilen er en sprite, kan man ikke ændre dens form med ChangeSprite kommandoen, som man normalt ville gøre. I stedet er vi nød til at bruge en Intuition rutine, der hedder ChangePointer, der har følgende syntax:

ChangePointer (Vindue, SpriteData,Højde,Bredde,-XOffset,YOffset)

Hvor Vindue er en pointer til det vindue, hvori man ønsker den nye pil skal ses. I modsætning til, når man ændrer pilens form ved hjælp af Preferences har den nye definition kun betydning, når det vindue som man har tildelt den nye form er aktivt. SpriteData, Højde og Bredde er selvforklarende. XOffset og YOffset beskriver det sted hvor pilens »Hot Spot« skal placeres. D.v.s. det sted hvor pilen skal røre for at man kan vælge ting. En negativ X værdi flytter punktet til højre og en negativ Y værdi flytter punktet ned af. Punktet (0,0) er det øverste venstre hjørne af pilen.

Program 1 er et eksempel på et program der ændrer pilens form. Programmet starter med at køre Graphics Library ind og reservere plads i hukommelsen til sprite dataen. Grunden til vi bruger AllocRaster til at skaffe os plads til Sprite dataen, istedet for at bruge den noget nemmere løsning det ville være at initialisere en tabel, er den at Amiga Basic flytter rundt på variablerne efterhånden, som der kommer nye til. D.v.s. at man kan risikere, at der går smadder i ens sprite fordi Amiga Basic har flyttet rundt på variablerne så, at det ikke længere er den rigtige sprite data som programmet peger på. Dette undgår vi ved at kalde AllocRaster og samtidig sikrer vi os, at sprite dataen ligger i Chip memory (se sidste nummer). Da ChangePointer kommandoen er en Intuition rutine, er vi også nød til at åben »intuition.library«. Desværre har de hos Commodore ikke været så elskværdige at putte en intuition.bmap fil på Basic disketten, så vi må gøre arbejdet selv. INITLIB er et eksempel på, hvordan man selv laver en .bmap fil og gemmer den på ramdisk. Da vi i et senere nummer vil beskæftige os udførligt med bibliotekerne vil jeg ikke beskrive denne del af programmet i detaljer. Når »intuition.library« er klar flytter vi dataen over i hukommelsen og kalder ChangePointer. Derefter går programmet ind i en løkke, hvor den venter, til brugeren har trykket på den venstre mus knap. Derefter frigiver programmet den reserverede hukommelse, og giver pilen dens gamle form tilbage hvorefter programmet slutter. Bemærk at vi bruger en anden Intuition rutine nemlig ResetPointer til at få pilens gamle form tilbage.

Movesprite Kommandoen

Til at flytte sprite rundt på skærmen skal man bruge en »graphics.library« rutine, nemlig MoveSprite der har følgende syntax:

MoveSprite(ViewPort,SimpleSprite,x,y)

ViewPort er en pointer til en ViewPort struktur, sæt denne værdi til nul. SimpleSprite er en pointer til vores SimpleSprite struktur D.v.s. den værdi vi får retur fra vores kald til AllocRaster, og x og y beskriver det punk på skærmen, som vi ønsker vores sprite skal flyttes til. Det er således en smal sag at flytte sprites rundt.

Attached Sprites

Man kommer ofte ud for situationer, hvor man har brug for sprites i mere end tre farver. Derfor har Amigaen et specielt »mode«, hvor man kan komme helt op på femten forskellige farver. For at få femten farver skal sprite ne være 4 bitplaner dybe. Det klarer man ved at lægge to sprites af præcis samme størrelse oven på hinanden og forbinde (deraf navnet) dem med følgende poke ordre:

POKE data2 + 15,PEEK (data2 + 15) OR 128

Hvor spritedata2 er start adressen på spritedataen for den anden sprite (den værdi vi får retur fra kaldet til AllocRaster). Da vi ikke ønsker at ændre andet end den bit, som styrer Attached modt bruger vi OR kommandoen. Det skal her bemærkes, at man kun kan forbinde sprites, som deler samme farveregistre. D.v.s. sprite 0 og 1, 2 og 3 osv.

For at Attached mode skal virke, er der et par ting, som man skal overholde:

1. De sprites man forbinder skal være lige store.
2. De skal ligge på præcis samme sted.

Overholder man ikke det, betragter Amigaen dem som to forskellige sprites og man får derfor ikke den ønskede virkning frem.

Program 2 er et eksempel på at bruge Attached Sprites. Den viser en sprite i 15 farver, som bevæger sig rundt på skræmen, alt imens den skrifter farve i hurtig rækkefølge. Der er flere ting, der skal bemærkes til programmet. For det første har jeg valgt at reservere all den hukommelse jeg skal bruge på en gang. Det vil sige at værdien af spritedata2 er et offset fra spritedata. Den anden bemærkning skal knyttes til MoveSprite kommandoen. Man kan nemlig nøjes med at bevæge den sprite med det højeste nummer, når man er i Attached mode, så sørger Amigaen selv for at flytte den anden.

Næste gang vil vi se på VSprites og, hvordan man kan bruge dem til at få flere end 8 sprites på en gang.

Thomas Fi

```
REM PROGRAM 1:ChangePointer
REM by Thomas Fill
LIBRARY "graphics.library"
DEFLNG A-z
DECLARE FUNCTION AllocRaster() LIBRARY
spritedata=AllocRaster(16,36)
IF spritedata=0 THEN PRINT  "ingen ram":END
CALL BitClear(spritedata,72,0)
GOSUB INITLIB
GOSUB MAIN
GOTO SLUT
INITLIB:
CHDIR "ram:"
file$="SetPointer"+CHR$(0)+CHR$(254)
file$=file$+CHR$(242)+CHR$(9)+CHR$(10)
file$=file$+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(3)
file$=file$+CHR$(4)+CHR$(0)
file$=file$+"ClearPointer"+CHR$(0)+CHR$(255)
file$=file$+CHR$(196)+CHR$(9)+CHR$(0)
OPEN "intuition.bmap" FOR OUTPUT AS 1
PRINT #1,file$
CLOSE 1
LIBRARY "intuition.library"
RETURN
MAIN:
FOR z=16 TO 64 STEP 4
READ A%,B%
POKEW spritedata+z,A%
POKEW spritedata+z+2,B%
NEXT
CALL SetPointer(WINDOW(7),spritedata,16,13,-2,0)
WHILE MOUSE(0)=0
WEND
RETURN
SLUT:
CALL FreeRaster(spritedata,16,36)
CALL ClearPointer(WINDOW(7))
END
DATA &H1DC0,&H2000
DATA &H0900,&H1400
DATA &H0900,&H1400
DATA &H0900,&H1400
DATA &H0900,&H1400
DATA &H1DC0,&H2000
DATA &H0000,&H0000
DATA &H6251,&HE6F3
DATA &H5259,&HF6FB
DATA &H5255,&HF6FF
DATA &H6255,&HE6FF
DATA &H5253,&HF6F7
DATA &H4993,&HD8B7
```

```
REM PROG 2: Attached Sprites
REM by Thomas Fill
LIBRARY "graphics.library"
DEFLNG A-z
DECLARE FUNCTION GetSprite()LIBRARY
DECLARE FUNCTION AllocRaster()LIBRARY
GOSUB START
GOSUB MAIN
GOTO SLUT
SLUT:
FreeSprite(2)
FreeSprite(3)
CALL FreeRaster(spritedata,16,84)
END
MAIN:
xpos=10
count=1
WHILE MOUSE(0)=0
FOR x=20 TO 31
PALETTE x,RND(1),RND(1),RND(1)
NEXT
IF (xpos>300) OR (xpos<10) THEN count=count*-1
xpos=xpos+count
CALL WaitTOF
CALL MoveSprite(0,spritedata,xpos,100)
WEND
RETURN
START:
spritedata=AllocRaster(16,84)
IF spritedata=0 THEN PRINT  "Ingen Ram":END
CALL BltClear(spritedata,168,0)
spritedata2=spritedata+84
IF GetSprite(spritedata,2) <>2 THEN PRINT "FEJL":END
IF GetSprite(spritedata2,3) <>3 THEN PRINT  "FEJL":GOTO SLUT
FOR z=16 TO 76 STEP 4
READ A%,B%,C%,D%
POKEW spritedata+z,A%
POKEW spritedata+z+2,B%
POKEW spritedata2+z,C%
POKEW spritedata2+z+2,D%
NEXT
POKEW spritedata+4,16
POKEW spritedata2+4,16
CALL ChangeSprite (0,spritedata,spritedata+12)
CALL ChangeSprite (0,spritedata2,spritedata2+12)
POKE spritedata2+15,PEEK(spritedata2+15) OR 128
RETURN
DATA &H0000,&H0000,&H0000,&H0000
DATA &HFFFF,&H0,&H0000,&H0000
DATA &H0000,&HFFFF,&H0000,&H0000
DATA &HFFFF,&HFFFF,&H0000,&H0000
DATA &H0000,&H0000,&HFFFF,&H0000
DATA &HFFFF,&H0,&HFFFF,&H0000
DATA &H0000,&HFFFF,&HFFFF,&H0000
DATA &HFFFF,&HFFFF,&HFFFF,&H0000
DATA &H0000,&H0000,&H0000,&HFFFF
DATA &HFFFF,&H0,&H0000,&HFFFF
DATA &H0000,&HFFFF,&H0000,&HFFFF
DATA &HFFFF,&HFFFF,&H0000,&HFFFF
DATA &H0000,&H0000,&HFFFF,&HFFFF
DATA &HFFFF,&H0,&HFFFF,&HFFFF
DATA &H0000,&HFFFF,&HFFFF,&HFFFF
DATA &HFFFF,&HFFFF,&HFFFF,&HFFFF
```

COM FECT

I COM-fect præsenterer Jan Trzakowski lækkerier til Commodore 128.

3D TEGNE PROGRAM

Her er endnu et tegneprogram, men dette er lidt specielt, fordi du ikke tegner på normal vis. Du programmerer nemlig din tegning idet du skriver længde, hældnings tal i grader og dybde i en datalinie, som vist i demostrationen (husk at slutte med (data -1,-1,-1) som vist.)

I de første linier kan du ændre x og y aksen samt hældningen i grader.

```
10 GRAPHIC0,1
20 X=020:REM   X-AKSEN
30 Y=230:REM   Y-AKSEN
40 H=000:REM   HÆLDNING
50 GRAPHIC1,1
60 SCALE1,320,300
70 DRAW 1,X,Y
80 READ A,B,D:IFA=-1THENEND
90 DRAWTOA;B+H
100 Q=B-180:IF Q<0THENQ=B+180
110 DRAWTOA;Q+H
120 DRAWTO D;45+H
130 DRAWTOA;B+H
140 DRAWTO D;225+H
150 GOTO80
160 DATA 220,090,050
170 DATA 150,270,000
180 DATA 060,000,002
190 DATA 040,090,002
200 DATA 060,180,002
210 DATA 040,270,002
220 DATA 040,090,000
230 DATA 110,090,000
240 DATA 100,000,050
250 DATA 220,270,050
260 DATA 100,180,050
270 DATA 100,000,000
280 DATA 010,225,050
290 DATA 010,270,070
300 DATA 133,065,070
310 DATA 133,115,070
320 DATA 100,295,000
330 DATA 025,000,010
340 DATA 010,090,010
350 DATA 030,180,010
360 DATA 087,115,000
370 DATA 010,270,070
380 DATA 220,270,070
390 DATA-1,-1,-1
```

Commodore 128 **ur**

```
0 INPUT"INDTAST KLOKKEN";KL$
1 IF LEN(KL$)<>6THEN0
2 TI$=KL$:GRAPHIC0,1
3 PRINT"⌂"TI$:GOTO3
```

ANTI ANTI RESET

Jeg har hørt en lille gummiand synge om at den ikke kunne få ANTI ANTI RESET fra sidste nummer til at fungere, så jeg tog problemet op, og nu bringer vi en version der altid fungerer.

```
0 FORT=32768TO32778:POKET,0:NEXT
1 BSAVE"ANTI ANTI RESET",B0,P32768TOP32778
```



BORDER SPRITES 128
Her er routinen så til 128'eren.

```
10 FORT=0TO71:READA$:POKE2816+T,DEC(A$):NEXT
20 SYS2816
30 SPRITE1,1,2
40 MOVSPR1,45#5
100 DATA 78,A9,21,8D,14,03,A9,0B
110 DATA 8D,15,03,A9,00,8D,12,D0
120 DATA A9,1B,8D,11,D0,A9,81,8D
130 DATA 1A,D0,A9,7F,8D,0D,DC,58
140 DATA 60,AD,19,D0,8D,19,D0,AD
150 DATA 12,D0,C9,F9,B0,0D,A9,1B
160 DATA 8D,11,D0,A9,F9,8D,12,D0
170 DATA 4C,65,FA,A9,13,8D,11,D0
180 DATA A9,00,8D,12,D0,4C,75,FA
```

Jan Trzaskowski



NEW ID

Kan lave et nyt device nr. på 5 tegn.

```
NY ID


0 REM       * NY ID C-16 *
1 REM
2 REM     AF CURT KJÆRSGAARD
3 REM
10 INPUT"NY ID (5 TEGN)";CO$
20 IFLEN(CO$)<>5THEN10
21 OPEN2,8,2,"#":OPEN1,8,15,"U1 2 0 18 0"
40 PRINT#1,"B-P 2 162":PRINT#2,CO$;:PRINT#1,"U2 2 0 18 0"
50 CLOSE2:PRINT#1,"I":CLOSE1
```

TAPE SEARCH

Du har sikker tit siddet og ikke kunne finde et af dine programmer på bånd. Tast rutinen ind, og du kan nu høre hvad der sker på båndet. Tryk space når du finder en start tone, og nu vil programmet loade.

```
TAPE SEARCH


0 REM     * TAPE SEARCH C-16 *
1 REM
2 REM      AF CURT KJÆRSGAARD
3 REM
10 FORT=0TO55:READA$:B=B+DEC(A$):NEXT:IFB<>7248THENPRINT"DATA FEJL";:END
20 RESTORE:FORT=1630TO1685:READA$:POKET,DEC(A$):NEXT
30 PRINT"TAPE SEARCH : SYS1630"
40 PRINT"SPACE TO LOAD"
1000 DATA A9,00,8D,06,FF,A5,01,2A
1001 DATA 8D,11,FF,8D,19,FF,A5,C6
1002 DATA C9,3C,D0,F1,A9,1B,8D,06
1003 DATA FF,A2,00,BD,8E,06,9D,27
1004 DATA 05,E8,E0,05,D0,F5,A9,05
1005 DATA 85,EF,60,A9,05,85,EF,60
1006 DATA 4C,4F,41,44,0D,FF,FF,FF
```

SKRA SKRIFT

```
0 REM       * SKRA SKRIFT C-16 *
1 REM
2 REM        AF CURT KJÆRSGAARD
3 REM
10 FORT=1630TO1733:READA$:POKET,DEC(A$):B=B+DEC(A$):NEXT
20 IFB<>11352THENPRINT"DATA FEJL":END
30 PRINT"SKRA SKRIFT     : SYS1694"
40 PRINT"NORMAL SKRIFT : SYS1718"
999 REM DATA
1000 DATAA9,74,8D,14,03,A9,06,8D
1010 DATA15,03,60,A9,0E,8D,14,03
1020 DATAA9,CE,8D,15,03,60,A9,02
1030 DATA8D,09,FF,A9,02,8D,0B,FF
1040 DATAA2,00,A0,08,A9,A8,CD,1E
1050 DATAFF,B0,FB,8C,07,FF,C8,C0
1060 DATA10,D0,02,A0,08,E8,E0,D8
1070 DATAD0,EA,20,11,DB,4C,0E,CE
1080 DATA20,5E,06,A9,10,8D,95,06
1090 DATAA2,00,A0,00,C8,D0,FD,E8
1100 DATAD0,F8,A9,D8,8D,95,06,60
1110 DATA20,69,06,A9,08,8D,07,FF
1111 DATA60,00,00,00,00,00,00,00
```

SKRÅ SKRIFT

Dette program kan du lave et karakter sæt, som står totalt skråt, uden det fylder ekstra i hukommelsen.

Hvis du vil have karakterene til at vende den anden vej, skal du før du skriver sys, skrive: POKE 1665,15:POKE 1676,136:POKE 1678,7:POKE 1682,15.

RASTER COLOR

Det sidste program, er en rutine du kan bruge i dine egne programmer eller spil. Vi vil ikke forklare rutinen nærmere, men den er værd at skrive ind (stol på os).

Hvis du ikke ønsker at have kanten med skriv: POKE 1680,21.

```
10 FORT=1630TO1773:READA$:POKET,DEC(A$):B=B+DEC(A$):NEXT
20 IFB<>16063THENPRINT"DATA FEJL":END
30 PRINT"START RASTER COLOR : SYS 1721"
40 PRINT"STOP  RASTER COLOR : SYS 1641"
1000 DATAA9,74,8D,14,03,A9,06,8D
1010 DATA15,03,60,A9,0E,8D,14,03
1020 DATAA9,CE,8D,15,03,60,A9,02
1030 DATA8D,09,FF,A9,02,8D,0B,FF
1040 DATAA2,00,A0,00,A9,A8,CD,1E
1050 DATAFF,B0,FB,B9,CF,06,8D,15
1060 DATAFF,8D,19,FF,C8,C0,10,D0
1070 DATA02,A0,00,E8,E0,AC,D0,E4
1080 DATAAD,D0,06,48,A2,00,BD,D0
1090 DATA06,9D,CF,06,E8,E0,10,D0
1100 DATAF5,68,8D,DE,06,20,DF,06
1110 DATA4C,0E,CE,A9,10,8D,9B,06
1120 DATA20,5E,06,AA,A8,C8,D0,FD
1130 DATAE8,D0,F9,A9,AE,8D,9B,06
1140 DATA60,75,75,65,55,45,35,25
1150 DATA15,05,15,25,35,45,55,65
1160 DATA75,A9,00,8D,19,FF,4C,11
1170 DATADB,00,00,00,00,00,00,00
```

OLD

Denne rutine kan kalde et basic program frem efter reset eller new. Rutinen aktiveres med: SYS 1630.

```
 REM            * OLD *
 REM
 REM        AF CURT KJÆRSGAARD
 REM
 FORT=1630TO1641:READA$:POKET,DEC(A$):NEXT
 PRINT"OLD : SYS1630
00 DATA A9,01,8D,01,10,20,18,88
01 DATA 20,4B,88,60
```



SNYDE POKE C16 OG PLUS/4

Tomb Thumb
Tryk return, og du vil starte ved den sidste port.

Power Ball
Tryk op, og du vil starte fra det sted du kom til.

Galaxy
Tryk reset, og skriv: POKE 9841,76:POKE 9842,121:POK 9843,38:SYS 16248.
Vil give dig uendelige liv.

Pin Point
Tryk reset, og skriv: POKE 4096,169:POKE 4098,162:POKE 4500,(LEVEL 1-10):SYS 4096

Manic Miner
Tryk reset, og skriv: POKE 10766,(LIV 1-255):POKE 10755,(LEVEL 0-15):SYS 10624

Kikstart
Tryk reset, og skriv: POKE 10403,9:POKE 11200,255:SYS 8192. Vil give dig uendelige liv.

Rockman I
Tryk reset, og skriv: POKE 9757,255:SOUND 1,1000,0 SOUND 2,1000,0:SYS 7367.

Rockman II
Tryk reset, og skriv: POKE 8721,234:POKE 8722,234:POKE 8723,234:SYS 4112.

RAPKASSEN

Ronnie's egen brevkasse



Vi har hørt en lille fugl synge om, ... faktisk en lille fuldfed rapnæbbet svømmefugl skræppe om, at det nu er på tide at redaktionens faste bladand gennem det sidste år, Ronnie Rubberduck, får lov at bestyre sin egen spalte.

Vi synes ærligt talt at ænder sætter tilstrækkeligt præg på dette plads spalter som det er, men med de scener Ronnie har truet med at lave, hvis han ikke får sin vilje, vælger vi at bøje os. Det kunne jo også være at hvis han fik sin egen spalte så kunne han holde fingerne fra vores andres.

Og så var det vi tænkte, at hvis læserne nu vil hjælpe lidt til... Ronnie ELSKER at få breve. Derfor er Ronnies nye spalte blevet en brevkasse. Ronnie er uofficiel redaktionsmester i brevåbning, så skriv endelig masser af breve. De skal selvfølgelig helst handle om noget af det vi ellers går og roder med her på bladet, (hjemmecomputere f.eks.) men der er ingen grund til at gøre det til en betingelse. Bare de kan holde Ronnie beskæftiget er det faktisk helt fint. For at der også skal være lidt i det for jer derude, giver vi programmer for de bedste breve.

Er din ZX81 bedre end Amiga?
Har din hund slået din highscore i Uridium?
Er du blevet snydt?
Eller har du fået noget for pengene?
Kan du ikke finde RUN/STOP knappen på dit tastatur?
Har du glemt hvad et tastatur er for noget?
Vil du bare gerne sige hej til Ronnie?
Er Knight Rider det bedste spil du kender?
Hvordan bruger du din computer?
Tør du tage chancen for at få en præmie for dit brev?

Eller har Ronnie helt misforstået hvad en brevkasse skal handle om?

Så skriv til:

RAPKASSEN
IC RUN
Vejlebrovej 116
2635 Ishøj

På gensyn RR

En af branchens gulddrenge, og samtidig ukronede danmarksmester i brevåbning, Ronnie Rubberduck, har på utallige opfordringer indvilliget i at yde sit bidrag til bladets fortsatte stormende succes. Resultatet er blevet RONNIES RAPKASSE, en brevkase for netop dine breve, om stort og småt, klager og kommentarer, snak og sladder, alt hvad du kan finde på; der f.eks. har noget med hjemmecomputere at gøre.

Når først RAPKASSEN rammer bladets spalter vil intet kunne holde den tilbage. Den internationale succes er sikker. Det bliver til et RAPKASSE-tillæg, og senere sandsynligvis et helt selvstændigt RAPBLAD. Vær med fra starten, skriv ind nu.

SELECT

- EN AF VERDENS BEDSTE DISKETTER!

LEVER OP TIL BÅDE ANSI & ECMA KRAV



GARANTERET 100% FEJLFRIE

SELECT FÅS I FORMATERNE:

5.25" SS/DD 48 TPI, 40 SPOR
5.25" DS/DD 48 TPI, 40 SPOR
5.25" DS/DD 96 TPI, 80 SPOR UNIVERSAL
5.25" DS/HD 96 TPI, 80 SPOR
3.5" SS/DD 135 TPI, 80 SPOR
3.5" DS/DD 135 TPI, 80 SPOR

FORHANDLERE SØGES - INTET SALG TIL PRIVATE.

ENEIMPORTØR FOR DANMARK:



ATLANTICA SOFTWARE

CARSTEN HAUCHS VEJ 12, 9000 AALBORG
TLF: 08 11 33 66 - GIROKONTO 1 96 90 64 - BANK: DEN DANSKE BANK
FAX: 08 11 69 16 & TELEX: 69766 LEMAN DK - ATTN: JAN E. BRØNDUM

DATAPLUS 06-470621 **Data +**

PRINTERE
incl. interface:
CITIZEN 120D, NLQ 2495,-
STAR NL10, NLQ 3495,-
Farvebånd valgfrit.. 75,-
Centronics/PC kabel 160,-
Commodore ser. kabel 90,-

MODEMS m. interface
UNIVERSAL 1232 1298,-
300,600,1200,1200/75 osv.
UNIVERSAL 302 698,-
300/300 kun Commodore

148.-

JOYSTICKS m.
SWITCH JOY JS.1
m. 6 microswitches 148,-
DiskBox f.100 m. lås 109,-
DiskBox f.50 3,5" 109,-
DiskHacker 29,-
80-tegnskabel f.C128 159,-

SWITCH JOY 148,—

EPROMBRÆNDERE
DELA II 698,-
ALCOTINI 64 (DANSK!) 649,-
EPROMKORT, brugsklare 78,-

CITIZEN 120D 2495,—

DISKETTER pr.10:

5,25"	v.10	v.40	v.100	v.200
SSDD,CX	68,-	58,-	48,-	42,-
DSDD,CX	78,-	68,-	58,-	49,-
DSDD,CXF	89,-	79,-	69,-	(FARVEDE)
3,5":	179,-	169,-	159,-	149,-
3" :	399,-	389,-	379,-	369,-

SOFT-PAKKEN: DK-WordProfessor, SpeedScript, SS-80, SpeedCalc, HypraAssembler og DrawMaster samlet på disk KUN 75,—
Danske manualer pr. stk: 55,-

/DATAPLUS, BOX 17, 8970-HAVNDAL 06-470621

KUNNE DU TÆNKE DIG AT SE



MÆRKET PÅ DIT EGET SPIL?

World Games søger programmører, grafiktegnere eller musikkompositører til computerspil. Vi har de rigtige kontakter rundt omkring i verden til at få netop DIT spil udgivet. Når det drejer sig om spil, er vi meget seriøse.

Kontakt Bo Petersen eller Carsten Holløse på 01 52 02 11 lok. 3345 eller 3347.

World Games er et registreret varemærke for World-Wide Software.

DISKETTER, JOYSTICKS, PC SOFTWARE, DISKETTEBOKSE, RENSESÆT, AV TILBEHØR, KAMERAER M.M.

SWITCH JOY JS·1

- 6 MICROSWITCHES
- MULIGHED FOR AUTOFIRE
- SUGEKOPPER
- AUTO CENTRERING
- 2 FIRE TASTER
- BÅDE FOR HØJRE- & VENSTREHÅNDEDE
- ERGONOMISK DESIGN



VEJL. UDSALGSPRIS INCL. MOMS

148.-

FORHANDLERE SØGES - INTET SALG TIL PRIVATE.



ATLANTICA SOFTWARE

CARSTEN HAUCHS VEJ 12, 9000 AALBORG
TLF: 08 11 33 66 - GIROKONTO 1 96 90 64 - BANK: DEN DANSKE BANK
FAX: 08 11 69 16 & TELEX: 69766 LEMAN DK - ATTN: JAN E. BRØNDUM



Mindscape · Amiga

Sinbad and the Throne of the Falcon

Du kan ikke lade være med at føle dig lidt sentimental, da du sejler ind i den bugt, hvor du i sin tid lærte at sejle og lægge til i Damaron. Det er mørke tider for landet.

Som om den konstante trussel fra den sorte prins ikke var nok til at give de fleste mareridt, er kongen nu også blevet forvandlet til en falk og dermed ude af stand til at regere landet.

Det gælder om at få hævet forbandelsen så hurtig som mulig, for jo længere kongen befinder sig i falkens krop jo mere dyrisk bliver han. Kan du rede kongen og samtidig forhindre at Den sorte Prins overtager magten?

Sinbad er ligesom de to foregående spil i Cinemaware serien et strategispil med små aktion scener, hvor man må ty til joysticket for at klare problemerne. Det meste af spillet foregår på to store kort »The City« og »The World«.

På »The City« kan man skaffe sig et overblik over Damaron og omegn. De forskellige hære er markeret, og ideen er nu at man skal forhindre, at Den sorte Prins overtager byen. Uheldigvis er det ikke helt så let som det lyder (det er det jo næsten aldrig), for man skal samtidig tage højde for de forskellige styrkers hurtighed og slagkraft. Jeg må indrømme, at det aldrig lykkedes for mig at dæmme op for fjendens angreb, og jeg måtte derfor gang på gang se Damaron blive reduceret til slagger.

»The World« bruger man, når man skal flytte Sinbad fra sted til sted. Alle de interessante steder er nemlig aftegnet på kortet og uden det, ville man meget hurtigt fare vild. Når man har fundet et sted, man synes ser spændende ud, kan man med et let tryk på venstre mus-knap kalde et forstørrelses glas frem og undersøge stedet nærmere. Nu er det en smal sag at afstikke sin kurs og tage ud på eventyr.

Sinbad er 100% menu styret. Dvs. ikke noget med at overanstrenge sig når man skal op af lænestolen og hen til tastaturet. Man kan vælge mellem tre menuer: »Move To«, »Talk To« og »Show Me«. »Move To« giver næsten sig selv. Her får du nemlig en liste over de steder du kan rejse hen.

»Talk To« menuen giver dig mulighed for at kommunikere med de personer, du møder undervejs. Vælg et navn og vendt et par sekunder mens programmet henter de fornødne oplysninger ind fra disk og vupti, kommer der et flot billede af den person, du ønsker at snakke med. Selve samtalen er menustyret, og afhængig af de valg du gør, skifter personernes ansigtsudtryk. For at gøre det hele lidt mere spændende foregår kommunikationen ved hjælp af talebobler og programmet zoomer konstant ind og ud så, at programmet får et mere filmagtigt præg. Den sidste menu (»Show Me«) giver en mulighed for at vælge mellem de forskellige kort og se, hvor lang tid man ha[r] igen.

Sinbad har et mege[t] spændende persongalleri, som rækker lige fra lampens ånd og til en forførerisk troldkvinde. De forskellige personer har forskellige funktioner i spillet. Ønsker man f.eks. at kunne fægte bedre, går man hen til Prins Harun for at få gode råd, mens »Old Gipsy« kan hjælpe med at finde forsvundne personer og genstande.

Undervejs kommer man ud for situationer, hvor en[s] eneste redning er hurtige reflekser. Det kan f.eks. være når man bliver angrebet af vilde dyr, eller når man skal rede skibsbrudne fra at drukne. Når det sker gælder det om at have joysticket i hånden og nerver at stål. De forskellige aktion spil er væsentligt bedre end dem de[r] er i D.O.T.C. og SDI. Jeg bl[ev] specielt glad for en scene, hvor man skulle rede Sinba[d] op af en stor kløft samtidig med, at man skulle und[gå] stenskred. Animationen på denne scene er virkelig læ[k]ker og der er scroll i tre p[la]...

ner. Af andre sjove spil kan bla. nævnes fægtekampene. Her sprøjter det med blod hver gang man rammer en modstander samtidig med, at man hører digitaliserede skrig.

Grafiken i Sinbad er en hel del anderledes, end den man ser i de andre Cinemaware titler. Den er knap så detaljeret og afvekslende som i de andre spil, hvilket sikkert har noget at gøre med det store antal baggrunde, som programmørene har fået klemt ned i maskinen. Animationen er god og der hviler et professionelt præg over spillet. Selve lydsiden er også i orden selv om melodierne godt kan blive en smule monotone, når man har spillet et par gange.

Alt i alt må man nok konkludere at Sinbad er det bedste af de tre Cinemaware spil, jeg har set indtil nu, og der er ingen tvivl om at »King of Chicago« bliver noget af en oplevelse hvis den gode udvikling fortsætter.

+ Let at komme i gang
Mange spil i et
God grafik
Forføreriske troldkvinder
÷ Det kommer til at koste sved at spare sammen til dette spil.

TIP: Brug ikke for megen tid på at forsvare Damaron. Lær hellere at fægte så, at du kan vinde over Den Sorte Prins i den afgørende duel.

Grafik	85%
Lyd	70%
Præsentation	80%
Underholdning	80%
Pris/Kvalitet	75%

Thomas Fiil

Do you see a pointed little hat on my head, Sinbad? I'm no conjurer, you silly man, I'm a princess!

Crew On Ship: 22
Go Recruiting: 20



Bard's Tale

Maskine: Commodore 64
Pris:
259 disk (findes kun på disk)

Bard's Tale kommer fra det kendte Interplay. Husker du Borrowed Time? Der er kun een ting, jeg kan sætte fingeren på, hos Interplay. Det er deres karaktersæt. Det er grimt! Man kan ikke kende forskel på »a« og »o« eller »A« og »R«. Det giver det minus, at man skal læse en ekstra gang for at finde ud af, hvad der egentlig står (indtil man har vænnet sig til det). Band's Tale er en gammel kending, hvis du købte den, da den udkom i Amerika i 1985. Den har dog først taget sig sammen til at krydse Atlanten nu.

Spillet kan forklares med 3 bogstaver - RPG. For de 2 læsere, der ikke ved, hvad roleplaying games (rpg) er, vil jeg kort forklare. Det er et ikke-computerspil (det findes dog også på computere, men i standard var det altså uden!) Du styrer en person, du selv har konstrueret ved terningekast. Denne person drager så på eventyr sammen med nogle andre. (Man er som regel 5-7 stykker, når man spiller). I eventyrerne slås man mod drager og finder magiske ting - sværd osv. Spillets popularitet (der er over 1.000.000 mennesker over hele verden, der spiller det!) skyldes de nøje detaljer spillet går ind i. Man kan virkelig lade sit rigtige ego komme op til overfladen (hvilket som regel resulterer i ret så omfangsrige voldsudøvelser, eks: Hvordan forhindrer man en lille man i at flygte, når man vender ryggen til ham? Nemt -hug fødderne af ham!). Bard's Tale kommer i en pæn lille æske med 2 disketter (den findes ikke på bånd - og den vil aldrig komme på bånd, ikke engang som multiload. Heldigvis.). I kassen ligger også en lille handy manual. Der er god, men der er visse mangler. Så er der et kort over byen Skara Brae. Kortet er en klam lille A5-sag. Fotokopieret. Det kan, og skal, dog bruges. Når man har loadet spillet ind, skal man lave nogle personer, eller loade nogle ind fra den medfølgende person-disk. Når man laver en person, skal man først vælge race. Så får du dine evner skrevet på skærmen i form af et tal. Der er værdier for Styrke, IQ, behændighed, konstitution, held og helbred. Maximum er 18 (3 seks-sidede terninger). Alt efter hvilket erhverv man vælger, skal man (helst) have høje point i visse kategorier. Vil man være troldmand, skal man gerne have en høj IQ, mens en kriger ikke behøver at have så høj en IQ.

Nu starter løjerne så. Holdet går ud i byen på eget ansvar - og det er ikke diskoteker, man render rundt på, når man går i byen i Skara Brae... Byen er blevet magisk forbandet af en gut ved navn Mangar. Alle hans monstre render nu rundt og dræber for sjov. Døden selv kommer også efter dig i form af alle mulige (og umulige) monstre. På en gade ligger The Review Board. Her kan du blive vurderet af repræsentanter fra alle erhverv. De kan så give dig nogle nye trolleformularer, hvis du altså kan bruge dem, eller træne dig til lidt bedre kampteknik, hvis det er det, du har brug for. Når man går rundt i byen, støder man ofte på monstre, som man skal slås mod. Hvert monster render rundt med et par kroner på lommen - hvis du slår ham ihjel, kan du tage hans penge og på den måde spare sammen til det flotte sværd, der hænger i Garth's udstillingsvindue...

På kroerne i byen kan man få sig lidt at drikke. Hvis du bestiller vin, beder kroværten dig gå ned i kælderen og finde en god flaske. Uhyggen breder sig, og den stiger en del, når skærmen melder »Insert Dungeondisk«... Jeg tror at den krovært skal anmeldes til miljøtilsynet. Der er fyldt med drager og andet klamt i hans kælder - hvilket bestemt har en dårlig inflydelse på de fødevarer, der skulle være så uheldige at opbevare sig der. For at sætte prikken over i'et er der også direkte adgang til byens kloaksystemer fra kælderen! Jeg vil dog ikke anbefale at gå på eventyr i kroværtens kælder, før hele holdet er kommet ned på en negatic Armor Class!

I hver ende af byen ligger en borg omgivet af høje mure. Den ene er Mangar's og den anden tilhører Kylearan. Hvem Kylearan egentlig er, ved ingen - men adgang til hans borg kan kun opnås gennem kloaksystemet - og der er farligt!

Dette spil er en Action uden action. Adventure uden adventure. Det er lidt svært at give den karakterer.

Bards Tale er det bedste RolePlaying Game til dato. Hvis du kan lide at spille Dungeons & Dragons, så kan du også lide Bard's Tale. (Spillet er baseret på Advanced D&D). Hvis du aldrig har prøvet D&D, bør du nok lige se om du kan lide spillet, før du køber det.

Præsentationen har scoret høj karakter. On-screen information af højeste kvalitet - ingen tvivl om det. Grafikken har fået præcis den plads, den skal have. Små pæne billeder. Dårligt karaktersæt og dårlig loadersystem. Bard's Tale er billigt, når man tager spillets størrelse i betragtning. Spillet er endda bygget op, så der kan udvides med en ny by og nye dungeons! Manualen er lille og handy, der er dog visse mangler, men ingen fejl!

+ Størrelsen af spillet Mulighed for op til 6 spillere

÷ Ingen turbo. Borrowed time havde turbo, så hvorfor har Bard's Tale ikke?

Underholdning............ 90%
Præsentation............. 92%
Pris/Kvalitet.............. 95%

Lars Jørgensen



REPARATION

Er microdatamaten gået i stykker?

Ring og få en snak om problemet, eller send datamaten til os med posten.

Vi reparerer hurtigt og billigt og vi giver gerne et tilbud først.

Vi sælger også reservedele og tilbehør.



GRØNHØJ elektronik

v. Frode Harritz
Holbergsgade 38
7470 Karup
Tlf. 06-66 11 56

ABSALON DATA

01 67 11 93

Åbent Man-Fredag	12-19
Lørdag	10-13

AMIGA	dagspris
AMIGA Monitor 1081	dagspris
Commodore 128 D	6.250,-
Commodore 128	3.050,-
VIC 1570 diskettestation	3.090,-
VIC 1541	2.260,-
AGI Eprombrænder (mulitprommer)	720,-
REX 1MB Erpomkort	680,-
REX Varia-epromkort	120,-
EP-128 Epromkort med Cartridge Maker	200,-
PROLOGIC DOS CLASSIC 1.00	1.200,-

KOPIPROGRAMMER

Burst-Nibbler V. 1.5	240,-
BURTST-Nibbler + Filemaster	330,-
SPEED Nibbler V. 2.5	200,-
Disk - Tool V. 5.1	240,-
COPY 128 (C-128 + 1571/70)	250,-
The ICE Machine (modul)	350,-

ABSALON DATA

telefon 01 67 11 93

Compodal

★★★★★★★★★★★★

GRATIS PROGRAMMER TIL DIN PC

Du får over 700 programfiler

GRATIS

Du får over 7.000 K byte

GRATIS

Det eneste du skal betale for, er disketterne og omkostninger.

Programmerne fylder i alt 30 CompoFlex-disketter.

Prisen for disketter og omkostninger er:
På CompoFlex disketter:
KUN KR. 895,-

Disketterne indeholder bl.a.: *LOGO, LISP, FORTH, Tekstbehandling, spil, masser af hjælpeprogrammer, assemblere, kommunikationsprogram, 3D, musikprogrammer, ext. batch, disassemblere, Sprites, kalkulationsark og masser dokumentation, og mange andre spændende ting.*

●

64 K i din C16
Nu med omskifter til 16 K, så alle de gamle spil virker.

»Gør det selv«	kr. 298,-
»Vi gør det«	kr. 498,-

Specielt til C16 med 64K.: Database disk/bånd 149,95
Gratis spil medfølger.

Turbo Load fra Robtek til C16 plus 4 - loader 10 × hurtigere

PRIS KUN kr. 99,-

●

Vi har programmer til både C64/C128 og Amstrad

OP TIL 20% BILLIGERE

●

Super Eprom-brænderen fra Alcotini med 4 brændespændinger. 2716 - 27512 og EEPROM's.

Pris kun: kr. 649,-
EPROM-kort fra: kr. 49,-

Hvis du køber den hos os, sletter vi dine EPROM'er gratis det første år.

EPROM'er har vi også billigt.

●

Ved forudbetaling er al forsendelse GRATIS ellers er opkrævningsgebyret på kr. 20,-

Compodal

Postbox 25
Solvænget 45, 2680 Solrød Strand
Tlf. 03 14 60 06
(ma.-fr. 19-22, sø. 15-20)

DANSK MEDIA DATA

Kochsgade 49, 5000 Odense C
Tlf. 09 12 55 44 - Giro: 7 19 19 52

Alle priser er incl. moms

Åbningstider: Mandag - Fredag 9.30 - 17.30

Amiga 2000
m. monitor
kr. 14.998.-
NYHED

AMIGA 1000 (512)KB)
Kr. 10.295,-

Amiga 500	Kr. 4.995,-
Amiga Parallel Station	Kr. 1.895,-
Amiga Dobb. Station	Kr. 3.395,-
Amiga 256 KB RAM	Kr. 595,-
AMIGA MIDI Interface	Kr. 495,-

HARDDISK SEAGATE 20 MB
(Inkl. Controller & Kabel): **3.698,-**

Kvalitetsprintere:

CITZEN 120 D	Kr. 2.498,-
Star NL 10	Kr. 3.298,-
Star SD 10 (parallel interface)	Kr. 3.498,-
NEC P6	Kr. 5.448,-

Alle priser er incl. interface

Commodore printer MPS 1200

Kr. 2998,-

BETALING: Forud på cheque/giro

- El. pr. efterkrav



MODEM

for begyndere

Du står med dit nye modem i hånden, og ved hvad sådan en tingest kan, men du aner ikke hvordan at det fungerer. Straks flyver du over manualen, men den er på engelsk. Det kan jo være at der står noget i brugsvejledningen til 128'eren, og straks styrter du over for at hente den, men ak nej, der står kun hvad ordet modem betyder, og det er jo ikke lige den hjælp du står og skal bruge nu.

Hvis vi starter helt fra bunden, så vi er sikre på at få alle med fra starten, så er selve ordet modem sammensat af to engelske ord, nemlig MOdulator, og DEModulator. En MOdulator er den funktion i dit modem der omsætter dine tegn til bit, som jo er nuller og et taller. En DEModulator gør så lige det stik modsatte, den laver nemlig nuller og ettallene om til tegn igen. Men for at kommunikere med en anden computer/et andet modem, skal du sikre dig at computeren/modemet i den anden ende kan forstå dig. Nøjagtig som vi mennesker har hvert vores sprog har et modem også et sprog, som der kaldes Baud (udtales bO). Men ikke nok med det, den taler også i forskellige hastigheder, så der må igen laves en opdeling. Det mest normale som læserne af dette blad vil få brug for er alle hastigheder mellem 300 og 2400 Baud.

Hvis du kalder en base op med 300/300 Baud, betyder det at du har mulighed for at sende og modtage med 300 bits i sekundet (svarer til 37,5 tegn i sekundet). for hver 7 eller 8 bits du sender (det mest normale), bliver der så lavet en pause, denne pause kaldes en stopbit. Du kan selv, når du ringer basen op, bestemme hvor mange stopbit du skal sende med. Hvis vi går tilbage til de 300 Baud, kan vi tage et regne eksempel på hvordan man regner ud hvor lang tid det vil tage at uploade et program. Hvis vi nu siger at vi har et program liggende på 12 Kb, som vi gerne vil have uploadet, og vi kalder op med 300/300 Baud, så vil programmet være overført på 5 minutter og 20 sekunder. Hvordan finder man så ud af det? Jo, du tager og laver 12 K om til byte, så får du 12.000, det ganger du med 8 (8 databit), og dividerer med 300 (300 Baud), så får du 320, så siger du 60 op i 320, da du ikke kan dividere det med 60, så får du 5 minutter og 20 sekunder. Simpelt nok ik? Dt vil sige at hvis du havde kaldt basen op med 1200/1200, havde programmet været overført på 1 minut og 20 sekunder, eller endnu bedre hvis du brugte 2400/2400, så ville det have overført i et lyntempo af 40 sekunder. Nu står det klart at det gælder om at bruge den størst mulige hastighed når man up/downloader.

Det er ikke altid at der står, hvad en base er indstillet til at sende og modtage med i tal, men istedet ved hjælp af en kode som for eksempel kan være V21. De forskellige koder er oversat i nedenstående lille liste.

V21 = 300/300 Baud ccitt
V22 = 1200/1200 Baud ccitt
V23 = 1200/75 Baud ccitt
V22bis = 2400/2400 Baud ccitt
Bell 103 = 300/300 Baud bell
Bell 212 A = 1200/75 Baud bell

ccitt = Europæisk standard
Bell = Amerikansk standard

Hvad du muligvis også vil få brug for er koden V24, som er en betegnelse af en grænseflade/interface, som eksempelvis kan være at RS232 stik.

I tabellen over de forskellige hastigheders koder, er der ikke angivet til mere end 2400 Baud, da det nok er den hastighed som man højst kan forvente at køre med på det danske telefonnet som det er idag. Telefonnettet er bygget sådan op at det er beregnet til at modtage svingninger der ligger mellem 300 og 3400 Hz, så den største hastighed det er muligt at køre med sikkerhed, må blive 2400 Baud i Full Duplex. Det er ikke så dårligt at man ikke kan køre over 2400 Baud, for hvis du tager lidt syd på, og bruger modem der, skal du være heldig hvis du kan kalde en base op med bare sølle 300 Baud, uden at få forstyrrelser på linien. Det er faktisk sådan at Danmark har et af verdens bedste telefonnet, og vi betaler ikke så meget for at have det, så det vil være ubehøvlet af os at klage over faciliteterne. Hvis du alligevel vil køre over 2400 baud med sikkerhed, kan du blive tilsluttet noget nyt som KTAS kører med. Det er en såkaldt APL ledning som udelukkende er beregnet til at sende og modtage data, så på dette lukkede net, vil det være muligt at sende over de 2400 Baud som vi er vant til på det offentlige net.

Når du kalder en base op, så sørg altid for at kalde op med den størst mulige hastighed, som du har mulighed for at bruge. Du skal dog også sikre dig at basen kan køre den hastighed. Grunden til at det er en stor fordel, er naturligvis at det er dyrt at ringe med telefon (KTAS har fået nye priser pr. 1. januar, det kunne godt være at du skulle se dem). Et andet godt råd til at spare på regningen kan være, at du venter med at ringe til baserne til efter 19.30, da det jo der er billigst at ringe. Det næste råd er, at hvis du skal lave en lang tekst til en base, så brug først et tekstbehandlingsporgram til at skrive teksten på, så kan du senere sende filen til basen. På den måde sparer du også telefontid, og det er vi jo alle ømme over for. Hvis du så skal læse en lang tekst, kan du »tage det med dig hjem«, og læse det igennem, og hvis der så skal svares på noget, så kan du bare ringe op igen. Du bedes iøvrigt bemærke, at hvis du skal bruge de danske baser om aftenen, må du tit ringe forgæves, da der er et stort pres på baserne om aftenen. Nogle baser har på det grundlag fået installeret to indgående linier (Magna base), mens andre tænker på at indsætte en ekstra linie.

Det at »lege« med modems bliver mere og mere populært herhjemme. Det, der bare for et år siden var noget som gik os hjemmecomputerfreaks over hovedet, er nu ved at blive meget udbredt herhjemme. Et af de mest populære modems til 64'eren har således solgt lidt over 1000 stk. i den senere tid. Ja, du gættede rigtigt hvis du skød på miracle's MultiModem. Fordelen ved dette modem er, at det har terminal softwaren indbygget i selve modemet, og er altså lige til at skubbe ind i Cadridgeporten. Der kommer flere og flere nye modeller på markedet, men Multi-Modemet har den fordel at den har nogle af de gængse hastigheder, og så er det slet ikke så dyrt. Men mon ikke vi snart får et par andre modems på markedet?

Hvad er så fordelen ved at bruge et modem herhjemme? Flere og flere mennesker finder ud af at det er sjovt at bruge et modem. I stedet for at lukke dig inde der hjemme på dit computerværelse, kan du med et modem komme ud og få kontakt med andre brugere, som måske netop også har den computer som du bruger, og så kan I igennem basen udveksle erfaringer.

Mange baser har områder hvor du kan læse hotte nyheder til din commodore, du kan også hente programmer hjem til din computer ved hjælp af modemet. Du kan læse softanmeldelser, og meget meget mere. Du skal bare huske på at når du har hentet et program hjem til din computer, er der jo en der er kommet med det til basen. Derfor skal du altid hvis du har et program som der ikke ligger på basen, sørge for at du får sendt det til basen, ellers kommer der jo aldrig nogle nye programmer. Når du uploader skal du være opmærksom på, at hvis du uploader en piratkopi til en base, vil de fleste sysopper (står for SYStem-OPeratoer, det er ham der har med basen at gøre i dagligdagen) smide dig af brugerlisten, så du ikke mere vil kunne få adgang til den base. Der er ved at blive oprettet en ny sammenslutning, så hvis du er blevet smidt ud af den ene base, vil du automatisk også blive smidt ud af de andre.

At være Modem-freak tæller rigtig godt på telefonregninge, og det kan resultere i meget reducerede lommepenge når KTAS sender deres kvartårlige mareridt ud. En løsning kan være at få sat en telefontæller op (det følge jeg mig selv nødsaget til). Den koster 755 kroner, men det er helt op til dig - og dit modem.

Noget du nok nu er begyndt at tænke på, er hvorfor det egentlig hedder eks. 1200/75. Hjælpen er på vej. Det tal de står foran skråstregen er den hastighed som du modtager dine informationer med, mens det tal der står bagved skråstregen er den hastighed som du sender med!

Puuuhaa, tænker du så, det må da vist være mere end rigeligt, men det er det ikke, for der er noget vi har glemt inden for »sporten«, som er meget vigtig, og det er begrebet DUPLEX. Der findes tre former for duplex, så vi går igang med den første:

Den første vi vil beskæftige os med er HALF DUPLEX, som betyder at man bliver nød til at skiftes om telefonlinien. Det vil sige at man kun kan sende en af gangen, og det er jo ikke smart når det gælder om en database hvor det gælder om at kommunikere med hinanden. Man kan sammenligne det med en walkie talkie, hvor man ikke har mulighed for at snakke i munden på hinanden.

Det bringer os hurtigt over til den bedre del der hedder FULL DUPLEX, som er når basen og modemet kan kommunikere sammen på en gang, det vil sige at de kan udveksle »meninger« mens at du skriver til den. Den bedste sammenligning man kan give der, er vel en almindelig telefon, hvor man har mulighed for at snakke i munden på hinanden.

Simplex er en stor ulempe (det kommer selvfølgelig an på hvad man skal bruge sit stakkels modem til), da det betyder at man kun kan kommunikere den ene vej, og ikke den anden. Det vil sige at det er en form for envejskommunikation hvor du kun modtager, og ikke har en ærlig chance for at fortælle hvad du mener om det der kommer op på skærmen. Dette vil du nok komme til at bruge mindst som modemfreak.



Thomas Wilhelmsen

En skattekiste af abonnementstilbud!

Du kan frit vælge mellem et tekstbehandlings-program på disk eller 2 FIREBIRD Silver Range spil på bånd.
Tekstbehandlingsprogrammet er BWW - Tekst I til C-64, der har en værdi af kr. 398,-.

Vil du hellere have spil på bånd, får du 2 TOP-SPIL udvalgt blandt de bedste af FIREBIRDS SILVER RANGE, det drejer sig om top-titler til C-64 som THRUST II, Park Patrol osv.

Oven i dette er abonnementet over 100 kroner billigere end andre Commodoreblade, nemlig kun kr. 228,-.

(Hvis du vil have <u>både</u> 2 bånd og disken kan du istedet indbetale normalprisen på abonnementet som er kr. 285,-)

Ekspeditionstid ca. 14 dage fra indbetalingen.

Tilbudet gælder hele JUNI og JULI.

Klip dig frem til din abonnementsgave, 2 bånd eller disketten. Valget er dit! KLIP UD!

tegn abonnement idag!





kun kr. 228,-

For 19 kr. om måneden kan du holde dig a jour med alt, hvad der vedrører din Commodore computer.

Hvis du tegner abonnement på IC RUN, får du bladet leveret med posten og sparer samtidig 20% i forhold til løsbladsprisen. Et årsabonnement koster kun kr. 228,- for 10 numre - du sparer altså kr. 57,- hvilket svarer til 2 numre gratis.

Send kuponen i dag - eller ring til vor abonnementsafdeling: 01 95 56 95. Dorthe Christensen

IC RUN

JA TAK!

Jeg ønsker at tegne helårsabonnement på RUN, så jeg automatisk får bladet tilsendt med posten. Normalpris kr. 285,- incl. moms.

SPAR 20%. Introduktionsrabat kr. 228,- incl. moms

Navn ____________________

Stilling ____________________

Adresse ____________________

Postnr. __________ *By* __________

Klip kuponen ud og send den i en lukket kuvert til

IC RUN · Torvegade 52 · 1400 København K





Boost DOS
- Rent dansk produkt



Boost DOS

Kort redaktionens afslutning modtog vi dette nye super turbo til 64/128'eren. Hurtigt fik jeg splittet min 128'er ad og prøvede at sætte en IC (RUN!!) kr eds i computeren, men ak. Det var en 64'er version af turboen jeg havde fået, så der var intet at gøre. I løbet af 15 minutter havde jeg så fået fremskaffet en 64'er, så nu skulle der testes. Men igen ak. Den 64'er jeg havde fået fingrene i havde selvfølgelig ingen sokler så jeg kunne skifte IC'erne ud. Søndag morgen klokken 10 fik jeg så leveret en 64'er - med sokler.

Jeg tog så manualen i hånden for at få hjælp til monteringen af systemet. Det var en forbløffende oplevelse at slå op i brugervejledningen og læse dansk. Endelig en manual på dansk, lad os håbe at dette vil fortsætte. I brugervejledningen står nøje beskrevet hvordan du udskifter de enkelte dele i både computer og diskstation. Dette har de gjort ved både tegninger og tekst. Meget opfindsomt. Efter 7 minutter med monteringen af systemet var det store øjeblik så kommet. Virker systemet nu, eller skal jeg brænde endnu en computer af i min tid som Commodore bruger??

Boost DOS kører der ud af

Pu - ha, jeg skulle ikke brænde endnu en 64'er af. Systemet startede op som intet var sket med computeren, men heldigvis var der noget i opstartbilledet som viste at der var sket noget. Øverst på skærmen stod der nemlig nu at du nu havde monteret Boost DOS i din computer.

Det du nu så vil finde ud af er så, om turboen nu også virker som den skal. Til din hjælp er der på side 12 i den medfølgende brugervejledning et test program som du skal køre for at du kan se om du har fået installeret Boost DOS korrekt. Man får fundet en diskette frem, og i det man sætter den i drevet begynder diskettestationen at køre. Den sørger for at læse/skrive hovedet kommer helt ind på spor 18 så du hurtigt kan få din directory frem fra disketten. Vi tager en directory frem, og loader et program ind. På under 3 sekunder kom programmet på 88 blokke ind i computeren, ikke dårligt. Lad os prøve at ligge det samme program ud på samme diskette... Wauu, på mindre end 5 sekunder fik den lagt programmet ud på disketten igen. Her skal man også tænke på, at programmet lå nederst på disketten, og derfor vil det også tage lidt tid før den finder programmet, og denne tid er taget MED i min tidsregning.

Alle aktiviteter på diskettestationen går hurtigere. Det er ikke bare ved ind og udlæsning, men også ved andre operationer på disketten. Eksempelvis tager en Verify omkring 10 sekunder, og arbejdet med SEQ filer er i gennemsnit mellem 8 og 10 gange hurtigere end normalt, men dette afhænger naturligvis også af programmet. Se de korrekte acces tider på skema 1.

Alle ind og udlæsninger med det nye Boost DOS forløb fejlfrit. Alle de programmer jeg prøvede på (såvel originaler som basic programmer) virkede, også ved opstarten af selve programmet.

Ikke alene turbo

Hvis man tror at Boost DOS kun er et turbo system, så kan man meget hurtigt tro om igen. Boost DOS har nemlig mange små og fikse rutiner indbygget. Lad os kikke på nogle af dem.

Blandt mange andre små

Producent af Boost DOS er 3SSS software Telefon 02 24 27 77 pris 895,- kroner

SKEMA 1:

Overførselstider:		CBM	BOOST DOS	FAKTOR
202	Blokke Load	128 sek.	5,0 sek.	25,6
202	Blokke Save	139 sek.	7,1 sek.	19,6
Do.	men med verify	139 sek.	9,1 sek.	15,3
664	Blokke format.	88 sek.	12,1 sek.	7,3
Do.	med verify	88 sek.	19,6 sek.	4,5
202	Blokke Scratch	24 sek.	4,2 sek.	5,7
664	Blokke Validate	99 sek.	14,1 sek.	7,0
SEQ	Load			10,0
SEQ	Save			8,0
REL	Load og Save			3,5



IC RUN har fået fat på et nyt rent Dansk produkt. Det er en fastloader, som du kan bruge ved kombinationen af en Commodore 1541 og en Commodore 64/128. Thomas Wilhelmsen har brugt et par dage på den nye tingest, og læs her hvad han fik ud af det nye danske produkt.

programmer har Boost DOS indbygget et kopieringsprogram. Som omtalt i manualen til programmet er det et meget stærkt kopiprogram.

Efter en grum tid, hvor jeg troede at det ikke virkede, blev Boostkopi endelig læst ind fra diskettestationens rom. Boostkopi starter nu op, og du får menuen i hovedet med i alt tre forskellige måder at kopiere på, som i manualen er beskrevet på følgende måde. Normal kopi (tager det meste), Boost kopi (for de hårde), og halv spors boost kopi (for de rigtig lede). Jeg må nok hellere også gøre opmærksom på, at der i manualen står at det ikke er tilladt at piratkopiere, men kun lave sikkerhedskopier til eget brug. Jeg kunne ikke nære mig, og ville prøve at kopiere et originalt program med en fantastisk piratbeskyttelse på. Min store gud, det lykkedes sørme. Jeg kan roligt skrive under på at det er et stærkt kopiprogram, men husk, ingen piratkopier.

I Boost DOS er der også indbygget en meget god maskinkode monitor. Du kender den jo nok, hvis jeg nævner navnet supermon for dig. Med supermon er det muligt at gøre alt. Du kan scrolle både frem og tilbage i maskinkoden, og rette i den med det samme.

Jeg blev en del klogere ved at kikke i den 8 siders vejledning der er til supermon i manualen til Boost DOS. Så bare gå i krig, der er noget for enhver.

Og mere endnu

Boost DOS har også en masse ekstra funktioner. En af de bedre og smarte ting ved systemet var, at der var indbygget dansk karaktersæt i systemet. Dette sker ved at du også skal skifte karaktergeneratoren ud i computeren før at du starter Boost DOS op.

Systemet har omkring 30 DOS kommandoer. Der i blandt formattering med 40 spor (giver dig 749 blokke på hver diskette), beskyttelse af filer, og reparering af ødelagte SEQ filer. Du kender jo problemet hvis du kommer til at slukke for computeren mens at der er en fil åben ud til disketten. Ved en dos kommando kan denne fil igen bruges, og stjernen ud for navnet fjernes.

Systemet har også belagte funktionstaster når du starter computeren op. Det er også muligt for dig selv at definere nogle funktionstaster. Dette sker med et medfølgende basic program der står i manualen (på nuværende tidspunkt var Boost DOS dog så nyt, at programmet ikke var færdigt, men det lovede Morten Bech fra 3SSS at det ville være, når du læser dette). Der er masser af ekstra basic kommandoer indbygget, og så er der også mange forskellige former for reset af computeren.

Konklusion

Med det nye Boost DOS er du ikke på afveje. Systemet kunne alt hvad der var lovet om det, og i forhold til pris og kvalitet er den et pænt stykke foran sine konkurrenter. Der medfølger en yderst gennemarbejdet manual på 50 sider, og hvis du læser afsnittet om montering godt igennem, kan du sagtens selv montere Boost DOS i din 64/128'er. Af erfaring må du hellere huske at sige hvilken computer du skal bruge Boost DOS til, for ellers kan du ligesom jeg, risikere at få en forkert version af turboen.

Boost DOS er særdeles anbefalelsesværdigt, og burde efter min mening erstatte det turbo jeg har siddende i mit diskdrev 1541 nu.

Thomas Wilhelmsen

IC RUN NR. 8

Næste nummer af IC RUN udkommer den 31. Juli
med masser af spændende Commodorestof:
TIPS & TRICKS, Det nyeste software, programmer & de sidste nyheder
KUN KR. 28,50 Glæd dig!

COMMODORE-GUF

FRA DIN COMMODOREEXPERT - SPECIALIST I ELEKTRONISK TILBEHØR

COPY 2000 (TM)

DEN ORIGINALE

- Det professionelle copyinterface

- ☆ Et nyt og spændende kopiværktøj, der kopierer ALT tapesoftware direkte mellem 2 datasetter. Så let er det.
- ☆ COPY 2000 tilsluttes Commodore 64/128/VIC 20's cassetteport og to almindelige datasetter.
- ☆ Kopierer også uden at man loader med under kopieringen, det er nok blot at starte datasetterne.
- ☆ COPY 2000 er et ægte dansk kvalitetsprodukt i flot sort kabinet til kun:



148.-

NB! Fås også uden kabinet for kr. **99.-**

TURBO 2000

Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul!

Indeholder bl.a.:

- ☆ 2 tapeturboer: ABC-flash og Turbo II
- ☆ Fastload til 1541'eren
- ☆ 19 sekunders formattering
- ☆ 3 automatiske kopiprogrammer:
  COPY DISK-TAPE
  COPY TAPE-DISK
  COPY DISK-DISK
- ☆ Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere
- ☆ Indbygget resetknap (reset II)
- ☆ Elektronisk romswitch

Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret!



298.-

FREEZE FRAME

Det populære Freeze-Frame i den nyeste opgradering, MK IV

Det mest kraftfulde multi-funktions-kopimodul.

Features:

- ☆ TAPE-TAPE backup
- ☆ TAPE-DISK backup
- ☆ DISK-TAPE backup
- ☆ DISK-DISK backup
- ☆ Freeze-frame-compressor, der får programmet til at fylde mindre
- ☆ Let at bruge: Tryk på Freeze-knappen og kopieringen er i gang
- ☆ High-speed saver
- ☆ Den nye MK IV-version kopierer også programmer med antifreeze og programmer i flere dele som f.eks. Winter Games, Silent Service m.fl.
- ☆ Alle backup filer kan reloades uden Freeze-Frame
- ☆ Diskturbo og 19 sek. Formattering

Kun kr. **448.-**

MULTIMODUL

- ABC-tapeturbo
- Turbo II-tapeturbo
- Kopiprogram tape-tape
- Definerede f-taster
- Resetknap (reset II)
- Elektronisk ROM-switch
  - optager ingen hukommelse
- Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret



KUN **223.-**

POWER TO THE PEOPLE



- Tapeturbo
- Diskturbo (6 gange hurtigere)
- Super basic-tool
- Super grafik-dump til MPS 801/802/803
- Disk-tool
- Avanceret Maskinkodemonitor
- Power reset med kopimulighed til både tape og disk
- Super kompatibel
- Ny udførlig dansk manual

Rost til skyerne i "SOFT" nr. 6 - 1986

548.-

FINAL CARTRIDGE II

- Disk- og tape-turbo
- Maskinkodemonitor
- 24 K-RAM ekstra (bankswitching)
- Skærm-dump på printer
- Basic-værktøj
- Freeze, superkopi - mulighed til og fra både bånd og disk
- Og en masse mere

Se den store annonce andetsteds i bladet



485.-

DOLPHIN-DOS



Sætter nyt liv i den sløve 1541.

Dolphin-DOS er på ingen tid blevet det mest populære hurtigload system til 1541 og det er absolut ikke uden grund, se blot her:

- ☆ 30 gange hurtigere load (PRG.-filer)
- ☆ 12 gange hurtigere save (PRG.-filer)
- ☆ 10 gange hurtigere load (SEQ-filer)
- ☆ 8 gange hurtigere save (SEQ-filer)
- ☆ Mange ekstra-kommandoer (BASIC og DOS)
- ☆ Maskinkodemonitor
- ☆ Centronics-interface
- ☆ Udvidet skærmeditor
- ☆ Quick-formattering
- ☆ 100% program-kompatibel

Alt dette og meget mere får du for kun **985.-**



Dolphin-DOS er også kompatibel med COMAL 80-cartridge og Freeze-Frame!

SLIMLINE 64

GIV DIN 64'ER EN PLASTISK OPERATION!

Er du træt af at se på din gode, gamle "brødkasse", så giv den et nyt, smart kabinet, der tilmed får tastaturet ned i den rigtige skrivehøjde. Med Slimline 64 bliver den "gamle" 64'er så smart, at selv en 64 II-ejer bliver grøn i hovedet af misundelse. Slimline 64 monterer du selv med en skruetrækker på kun 5 minutter. Monteringsanvisning og skruer medfølger.



Kun kr. **298.-** for en ny, smart computer

DISKETTER med 5 års garanti

5 1/4" i plomberet æske med labels

SSDD 10 stk. **68.-**

DSDD 10 stk. **78.-**

Ved køb af 100 stk. medfølger gratis diskdobler og diskettebox!

DISKDOBLER

- Solid tang, der klipper et præcist, firkantet hak i disketten, så den også kan bruges på bagsiden i 1541'eren.



KUN **68.-**

DISKETTEBOX

- Plads til 100 stk. 5 1/4" disketter
- Med plastkort, der muliggør forskydning af ti disketter ad gangen, giver stor disketteoversigt
- Incl. lås og nøgler



kun **168.-**

DATASETTE

Båndoptager til Commodore. Solid udgave **med lyd.**

To års garanti

KUN **298.-**

DISC DISECTOR V 5.0

Super Diskbackup- og tool-diskette.

3 & 8 min-nibbler, der bare virker! Med parametre, tools og alt, hvad du behøver for at lave "sikkerhedskopier".

348.-

TURBO PRO Kun kr. 228.-

- Joysticket, der holder!
- 6 microswitches, 2 fireknapper
- Professionel ergonomik



SAMPLER 64

Gør din 64'er til et hjemmestudie!



- ☆ Indeholder ny lydchip, som sætter dig i stand til at konkurrere med professionelle musikere.
- ☆ Mulighed for reverberation, ekko og dalek voice som 'live effects'.
- ☆ Mulighed for at spille på keyboard med den samplede lyd.
- ☆ Alle lyde og keyboard-sekvenser kan saves og loades.
- ☆ Ved købet af Sampler 64 medfølger også mikrofon, stik til stereoanlæg/lyd i fjernsyn, dansk vejledning og software på bånd eller diskette.
- ☆ Ved købet af programmet COMdrum til Sampler 64, får du også en avanceret rytmebox/trommesæt.

Se den rosende anmeldelse i Alt Om Data nr. 4 '86!

SAMPLER 64 **795.-** COMdrum **198.-**

OBS!

Vi fører masser af andre spændende varer til Commodore. Ring eller skriv efter vores gratis katalog!

FORHANDLERE VELKOMNE

DIN COMMODOREEXPERT

Postordre til hele landet.

BMP-DATA

Postbox 41

3330 Gørløse · Postgiro 1 90 62 59

02 27 81 00

Alt er med 1 års garanti.

Alle priser er **INCL. 22% MOMS.**

Thomas Wilhelmsen

EXKLUSIV IC RUN TEST: Det lysner for Multimodem brugerne

IC RUNs medarbejder har som den første fået fat på det eneste eksemplar der findes af X-modem til Multimodem 64, og bringer dig her en exklusiv test.

Jeg var stolt da jeg en torsdag eftermiddag kunne hente de meget efterspurgte X-modem disketter til Multimodemet. Efter en forsinkelse på over ½ år var de endelig kommet. Foreløbig findes der kun denne version i landet, men det ventes at X-modem disketterne vil være i handlen omkring 15.-25. maj til en pris af 298,-.

X-modem - bare lykken

Efter en halv times togtur kunne jeg sætte mig tilbage i stolen og studere min nyerhvervelse. Jeg fik pakket disketterne ud, og fik sat X-modem C64 i mit diskettedrev og fik startet computeren op. Så kom menuen frem, og for første gang nogensinde kunne jeg bruge kommandoen F2 for Load additional Features.

Her er det også en fordel at der er turbo på den diskette med X-modem, så man ikke skal vente på den sløve 1541.

Når du har kørt programmet ind, kommer den sædvanlige menu så til syne, men denne gang med en lille ændring som du måske ikke engang vil opdage lige med det samme. Under punkt F3 står der nu »Terminal with X-modem«. Ju hu, nu kan mit multimodem køre med X-modem. Hvis du vælger F3 for X-modem, får du bare den almindelige procedure som når du skal kalde baser op. Efter at have indstillet modemet til at kalde op med, og du er kommet OnLine, kan du nu for første gang komme over i filafsnittet og Downloade samt uploade med dit Multimodem 64. Jeg prøvede at downloade tre filer med X-modem disketterne, samt at uploade tre, og alle disse operationer lykkedes fint. Det var en underlig fornemmelse at man pludselig kunne downloade programmer med mit gode gamle Multimodem, men det var da også på tide at denne funktion kom de mange brugere af multimodemet til gode.

Den medfølgende manual er på engelsk, men der vil hurtigst muligt komme en dansk manual til programmet. Der findes også en diskette på markedet nu, der kun virker til multimodemet hvis det sidder i en Commodore 128. Denne diskette giver dig mulighed for at bruge en standard terminal der hedder VT-100. Udover dette får du nu også mulighed for at køre med 80 tegn på skærmen. Dette virker dog kun hvis du har en rigtig 80 tegns monitor tilsluttet til din 128'er. Selvfølgelig er der også i denne pakke en funktion, der giver dig mulighed for at up og down loade med X-modem, så du også kan få 128'er programmer med dig hjem fra basen.

Konklusion

Med de nye X-modem til din Commodore 64/128 og dit Multimodem 64 er du godt hjulpet. Du får nu alle de muligheder for at up- og downloade som du igennem den seneste tid sammen med dit Multimodem har manglet. Programmet er meget let at bruge, da det er bygget op på samme måde som den øvrige del af Multimodemets menuer. Brugervejledningen der følger med X-modem disketterne til modemet er også helt i top. Dog må man nok håbe på at der snart kommer en dansk version af den, da det så vil gøre arbejdet med programmet lettere endnu. Programmet er umiddelbart fejlfrit og virker afgjort som det skal (det brude det jo også gøre efter en forsinkelse på over 6 måneder, ikk?).

Prisen på X-modem disketterne vil ligge på omkring 298,- til Commodore 64, mens der endnu ikke foreligger nogen pris på disketterne til Commodore 128.

Men en ting er sikkert: Disketterne er uundværlige for enhver der tager sit Multimodem og sin Commodore 64 seriøst.

Dansk importør af X-modem disketterne til Multimodemet er:
Magna Gros tlf. 01 39 20 36

KAN DU DESIGNE EN BIL I 4.096 FARVER MED EN MUS, MENS DU AJOURFØRER ET ARKIV OG SPILLER MOZART?









MED AMIGA KAN DU.

Vi er ikke blevet bindegale. Bare bedre. Derfor har vi udviklet en computer, der kan alt det, der ikke kan lade sig gøre. På én gang. Og som vi for øvrigt ikke kalder en computer, men et arbejdsredskab for idé-mennesker.

Amiga er skabt til at skabe.

Du kan lave Computer Aided Design (CAD). Kun med brug af musen. Fra første tekniske tegning til det færdige resultat sørger den højtrevente Motorola 68000 og 3 specielle Amiga hjælpechips for 60 skærmbilleder i sekundet med 4.096 farver på én gang. Med realtime animation og en fantastisk høj opløsning på 640 x 512 punkter.

I praksis betyder det, at du kan konstruere f.eks. en bil fra bunden og se den i alle enkeltheder på skærmen. Amiga giver dig 256 K RAM og kapaciteten kan udvides til 8,5 Mbyte RAM. Skulle 880K lagerkapacitet på 3,5" drevet ikke være nok, kan du udvide med en 20 Mbyte harddisk.

Du kan arbejde med billeder - enten faste eller video. Billederne digitaliseres og herefter kan du frit redigere, retouchere, farvelægge osv. - med højere opløsning end på et fjernsyn.

Du kan arbejde med musik, indsamle lyde og gengive dem fuldstændigt nøjagtigt. Med et digitaliseringsinterface og mikrofon kan du gengive alle lyde fra violin til tordenvejr i en kvalitet, der gør det umuligt for almindelige mennesker at høre forskel. Du kan også arbejde med Amigas synthesizer og standardlydbibliotek. Og Amiga kan "tale" med alle instrumenter, der er MIDI-forberedt. Og som det første udstyr i verden følger Amiga musikerens tempo - ikke omvendt.

Skulle du have brug for at arbejde med en almindelig PC'er, klares det på Amiga med en SIDECAR. Så fungerer Amiga fuldt ud som en IBM-kompatibel PC'er.

Alene med hver enkelt af Amigas egenskaber er det kun fantasien, der sætter grænser for mulighederne. Der, hvor det virkelig bliver spændende er, når man kombinerer mulighederne og lader Amiga arbejde på flere ting på én gang.

Og hvis du har lyst, kan du starte med at designe en bil i 4.096 farver, mens din Amiga sorterer dine diskettearkiver og underholder med Mozart.



Nærmeste forhandler oplyses på tlf. 06 28 55 88 / 01 88 15 05

☐ Ja, jeg vil gerne have yderligere information om Amiga.

Navn: ______

Adresse: ______

Postnr.: ______ By: ______

Sendes i lukket kuvert til:
Commodore Data A/S
Jens Juulsvej 42, 8260 Viby J.

Dette nye operativsystem bygget ind i et cartridge bruger ingen hukommelse og er der altid. Kompatibel med 98% af alle programmer.

»LITTLE BIG BLUE«

THE FINAL CARTRIDGE II

Det første operativsystem der fungerer uden for Commodore 64*) - nu i ny og forbedret udgave



Utility of the year



NY PRIS!

495.- incl. moms

***NU FULDKOMMEN MENUOPBYGGET** -16 undermenuer - lige til at gå til.

***DISK TURBO** - 6 gange hurtigere loadning - 8 gange hurtigere saving.

***TAPE TURBO** - 10 gange hurtigere, selv med filer - normale Commodore ordrer - kompatibel med standard turboer.

***CENTRONICS INTERFACE** - Kompatibelt med alle kendte centronics printere og Commodores printerprogram. - Printer alle Commodores grafiktegn og kontrolkoder.
(Vigtigt ved programlistninger)

***SKÆRM DUMP FACILITET** - Højopløsningsskærme i farver printes ud i fuld side med 12 gråtonenuancer - selv fra programmer som Doodle, Koala Pad, printshop etc. Søger automatisk adresser for skærmbilledet.

***24K RAM**
EKSTRA TIL BASICPROGRAMMER
- 2 nye kommandoer »memory read« (læs i hukommelsen) og »memory write« (skriv i hukommelsen). Du flytter 192 bytes med maskinsprogshastighed overalt i de 64K Ram hukommelse. Kan bruges med strenge og variabler.

***BASIC 4.0 KOMMANDOER**
- Som Dload, Dappend, Catalog.

***BASIC VÆRKTØJER (NYTTEORDRER)**
- med Auto, Renum (incl. Goto og Gosub) Find, Help, Old etc.

*) Også Commodore 128 - 64 mode.



Udskrift direkte fra skærm dump.

***FORPROGRAMMEREDE FUNKTIONSTASTER** - Som RUN, Load Catalog, Diskkommandoer, List (fjerner listbeskyttelser).

***TASTATUR EKSTRAFUNKTIONER**
- Pokes og Sys i hexadecimaltal.

***SKRIVEMASKINEFACILITETER**
- Type-kommando får din printer til at fungere som skrivemaskine.

***DOS - KOMMANDO** - Giver dig hurtigere editeringsmuligheder.

***KOMFORTABEL UDVIDET MASKINKODEMONITOR** - Med scroll op eller ned, Bankswitcning, printing samt DISK-DRIVE monitor - optager ingen ekstra hukommelse!!

***RESET KNAP** - Resetter ethvert beskyttet program.

***GAME KILLER** - Dræber sprite til sprite - og sprite til baggrunds sammenstød.

***DANSK KARAKTERSÆT**
- Har du dansk karaktersæt (æ, ø & å) monteret i din computer - med TFC - er de der stadig.

INCL.
FREEZE FRAME
- m. knap - Kopierer næsten ethvert program - og giver dig mulighed for, at lave en TOTAL KOPI til diskette eller bånd af programmet. Fast loader og starter.

12 mdrs. garanti.

UDFØRLIG DANSK BRUGERVEJLEDNING
(Kan senere bruges som opslagsvejledning)

MØRCOM DATA A/S



Jernbanegade 7 - 4700 Næstved Tlf. 03 72 68 88

- eller hos een af vore 220 forhandlere rundt omkring i Danmark